SHARP ● ATARI ● SEGA ● SPECTRUM ● COMMODORE 64 ● VIC 20 ● MSX ● COLECOVISION ● LEONARDO ● APPLE ● INTELLIVISION

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E **GIOCOMPUTER**

SCOPRIAMO LE STELLE

ROCHY HORROR SHOW

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

LE MAPPE DI WILLY E WALLY

I CAMPIONI VIDEOAZZURRI

NOVEMBRE
1985
L. 4.000

Novembre '85

Intellivision è nuovi giochi a prezzi nuovi.

MOTOCROSS	**L. 45.000**	**BUMP'N'JUMP**	**L. 45.000**
PINBALL	**L. 45.000**	**D.D. TARMIN**	**L. 55.000**

...e molte altre novità a prezzi eccezionali!

CONSOLLE INTELLIVISION L. 199.000

INTELLIVISION™
Intelligent Television

Sì, sono interessato ad avere maggiori informazioni su Intellivision e i nuovi giochi. Inviatemi gratuitamente, e senza alcun impegno, il vostro Catalogo.

Nome__________ **Cognome**__________

Via__________ **Cap**__________

Città__________ **Telefono**__________

Spedire in busta chiusa a
N.B.C. Italia, distributore esclusivo Intellivision per l'Italia.
Via Conservatorio, 22 - 20122 MILANO -
Tel. 02/3189265 - 3450207 - 3189159

I PRODOTTI INTELLIVISION SONO VENDUTI NEI NEGOZI DEL GRUPPO "LA GIRAFFA" NELLE SEGUENTI CITTÀ

ALESSANDRIA	***PROVERA GIOCATTOLI*** - 15100 ALESSANDRIA - Via Piacenza, 2 - Tel. (0131) 60.119
AREZZO	***BOBINI GIOCATTOLI*** - 52100 AREZZO - Via Leon Battista Alberti, 3 - Tel. (0575) 23.842
BERGAMO	***CALDARA GIOCATTOLI*** - 24100 BERGAMO - V.le Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 24.24.76
BIELLA	***SERENO GALANTINO GIOCATTOLI*** - 13051 BIELLA - P.zza 1° Maggio, 1 - Tel. (015) 23.285
BOLOGNA	***ROSSI GIOCATTOLI*** - 40123 BOLOGNA - Via D'Azeglio, 13/15 - Tel. (051) 22.48.47
BRA	***MAGAZZINI BONA*** - 12042 BRA (CN) - Via Principi di Piemonte, 4 - Tel. (0172) 41.27.78
BRESCIA	***VIGASIO GIOCATTOLI*** - 25100 BRESCIA - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59.330
CATANIA	***TERZO GIOCATTOLI*** - 95100 CATANIA - Via Muscatello, 15 - Tel. (095) 44.71.83
CATANZARO	***BABILONIA BABY*** - 88100 CATANZARO - Via Buccarelli, 43/45 - Tel. (0961) 26.497 C.so Mazzini - Galleria Mancuso - Tel. (0961) 25.578 S. Maria di Catanzaro - Via Magna Grecia, 90 - Tel. (0961) 62.178
FIRENZE	***DREONI GIOCATTOLI*** - 50129 FIRENZE - Via Cavour, 31 R - Tel. (055) 21.66.11
GALLARATE	***VERGANI GIOCATTOLI*** - 21013 GALLARATE (VA) - Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 79.34.92
GENOVA	***BABYLAND*** - 16124 GENOVA - Via Colombo, 58 R - Tel. (010) 58.02.46
MILANO	***NOE' GIOCATTOLI*** - 20121 MILANO - Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 70.29.71 ***VULCANO*** - 20127 MILANO - V.le Monza, 2 - Tel. (02) 289.51.66 ***QUADRIGA BERTE'*** - 20121 MILANO - C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 80.47.41 ***BERTE' QUADRIGA*** - 20123 MILANO - Via Solari, 1 - Tel. (02) 832.59.56 ***NANO BLEU*** - 20121 MILANO - C.so Vittorio Emanuele, 15 - Tel. (02) 79.05.95
MONZA	***INFERNO GIOCATTOLI*** - 20052 MONZA (MI) - Via Passerini, 7 - Tel. (039) 32.49.05
NAPOLI	***LEONETTI GIOCATTOLI*** - 80134 NAPOLI - Via Roma, 351 - Tel. (081) 41.27.65
PARMA	***LOMBARDINI GIOCATTOLI*** - 43100 PARMA - Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21.091
PRATO	***CAPECCHI GIOCATTOLI*** - 50047 PRATO (FI) - Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30.001
ROMA	***CASA MIA GIOCATTOLI*** - 00183 ROMA - Via Appia Nuova, 146 - Tel. (06) 759.18.38 ***GALLERIA TUSCOLANA*** - 00174 ROMA - Via Q. Varo, 15/19 - Tel. (06) 748.06.52 ***GIORNI GIOCATTOLI*** - 00100 ROMA - Via M. Colonna, 30/32/34/36 - Tel. (06) 35.09.29 ***MORGANTI GIOCATTOLI*** - 00144 ROMA EUR - V.le Europa, 72 - Tel. (06) 591.14.92
SAN GIULIANO MILANESE	***QUADRIGA GIOCATTOLI*** - 20098 SAN GIULIANO MILANESE (MI) - C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 984.69.88
SESTO SAN GIOVANNI	***MASSIRONI GIOCATTOLI*** - 20099 SESTO SAN GIOVANNI (MI) - P.zza Resistenza, 39/43 - Tel. (02) 247.05.20
TORINO	***FANTASILANDIA*** - 10121 TORINO - Via Santa Teresa, 6 - Tel. (011) 54.79.03 ***PARADISO DEI BAMBINI*** - 10123 TORINO - Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 54.10.98
TREVISO	***IL PARADISO DEI BAMBINI*** - 31100 TREVISO - Via Manin, 32 - Tel. (0422) 48.388
TRIESTE	***ORVISI GIOCATTOLI*** - 34100 TRIESTE - Via Ponchielli, 3 - Tel. (040) 68.472
UDINE	***IL GIOCATTOLO*** - 33100 UDINE - Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 20.86.49
VERCELLI	***STILE GIOCATTOLI*** - 13100 VERCELLI - Via Marsala, 25 (ang. Via Dante) - Tel. (0161) 53.765
VERONA	***GIOCARE*** - 37100 VERONA - P.tta Portichetti, 9 - Tel. (045) 59.18.96 Galleria Pellicciai, 3 - Tel. (045) 21.863
VOGHERA	***MAGAZZINO MODERNO*** - 27058 VOGHERA (PV) - Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43.349

LA COPERTNA DEL LETTORE

Ecco la seconda immagine di copertina realizzata da un nostro lettore: Riccardo Cielo utilizza la touch tablet, con relativo software, dell'Atari 800 XL.
Il soggetto spaziale abbiamo pensato fosse adatto per illustrare questo numero di VideoGiochi & Co dedicato ai programmi di astronomia. Speriamo che nelle intenzioni di Riccardo non fosse una astronave da guerra ma una navicella spaziale di esplorazione.
Continuate a inviarci i disegni fatti da voi e corredateli di una spiegazione tecnica su come li avete realizzati: con quali macchine, con quale software e con quale procedimento. I migliori verranno naturalmente pubblicati.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68-03-68 - 68.00.54 - 68.90.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJIT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni
DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo
DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi
DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giuliana Di Chiano
UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 68.80.951 (5 linee ricerca automatica)
CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 940
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 432931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vo. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Riccardo Albini

REDAZIONE
Benedetta Torrani (Capo della Redazione)
Maurizio Miccoli
Alberto Rossetti
Paola Burolla (segreteria)

GRAFICA
Eddy Alonge

HANNO COLLABORATO
Stefano Tucciarelli
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione
Fabio d'Italia
Alessandro Diano
RCC
Bill Vecchi
Danilo Lamera
Bruno Dapey

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
J. ADVERTISING S.r.l. - V.le Restelli 5 - 20124 Milano
Tel. 02/6882895-6882458-6880606
Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-22-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 4.000
Numero arretrato L. 8.000. Abbonamento annuo L. 33.000
per l'Estero L. 66.000
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale numero 11666203 intestato a Jackson Milano

i Tascabili

Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H
- VIC 20 cod. 005H
- COMMODORE 64 cod. 002H
- PC IBM cod. 018H
- APPLE IIc cod. 003H
- SHARP MZ80A cod. 014H
- LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H
- WORD STAR cod. 008H
- UNIX cod. 009H
- LOGO cod. 020H
- MS-DOS cod. 019H
- PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H
- CP/M cod. 011H
- PC-DOS cod. 012H
- BASIC cod. 007H
- ASSEMBLER Z80 cod. 016H
- ASSEMBLER 6502 cod. 013H
- COBOL cod. 001H
- FORTRAN 77 cod. 010H
- PASCAL cod. 006H

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ______ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

il posto della posta

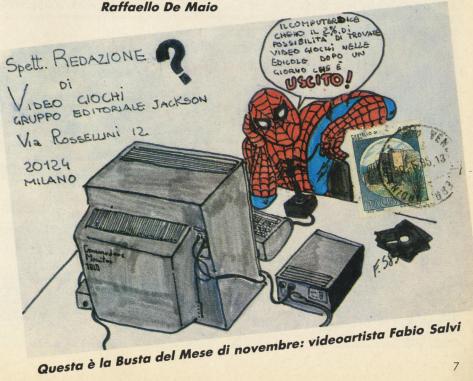
UNA RISPOSTA PER UNA MANCIA

Caro Video Giochi
Sono un ragazzo di 14 anni che vi scrive per la seconda volta sperando di vedere la sua umile lettera nell'ambitissimo "Posto della posta".
Vi scrivo per dirvi una cosa che mi ha lasciato perplesso. Essendo abituato a rileggere i vecchi VG aspettando quello nuovo, mi è capitato fra le mani VG nº 23 (quello di Ghostbusters!) e così anche la detestabile lettera di Fabio Zanicotti. Io vorrei dire una cosa: come si permette di disprezzare il nostro lavoro ed anche il vostro, ben più importante? Ma ammettiamo pure che abbia ragione (impossibile), come esaudiremmo la nostra curiosità e come risponderemmo alle nostre domande, se non chiedendole a voi? Eppoi quei disegni che lo Zanicotti definisce "demenziali" per me sono delle vere opere d'arte se si tratta di ragazzi alle prime armi con matita e gomma.
Vorrei poi dire un bravo a Di Maio & D'elio di Salerno (VG. 23), che hanno fatto la stessa cosa che volevo fare io e cioè esortare Ricc Baroni e MCH a mandare le loro opere veramente divertenti e belle, specialmente quella di MCH su DEFENDER, che mi ha fatto morire dal ridere. Inoltre vorrei dire un altro bravo a quel genio di Paolo La Marca (VG 24), la cui video saga era veramente divertente e originale anche se un po' tragica!
Per finire vi voglio rivolgere 3 umilissime domande:
1) Qual'è l'home computer attualmente più venduto in Italia? E il Joystick?
2) È già uscito in Italia Summer Games II della Epyx? E Match Points?
3) A quando una recensione di Match Points e Brian Jacks Super Star Challenge?
Vi allego alla lettera anche una mia umile opera di un VG, con delle prove da me fatte a lettere inventate (ma manca Ready) così come qualche cosa sui produttori e gli autori dei giochi. Accetto qualsiasi critica puntualizzando però che da VG ho preso solo il nome dell'opera! Per concludere davvero, aiutatemi a risolvere 2 miei grossi problemi: esendo possessore del fantastico CBM 64 + datacassette, floppy e 101 programmi, posseggo anche Pitfall II e Impossible Mission.
In Pitfall II, dopo aver sceso la lunga fila di scale che c'è dopo il secondo punto di ritrovo (la crocetta rossa) mi trovo senza via d'uscita. Ho provato nel fiume, ma non c'è scampo, ho provato andando in tutti i piani, ma ritornavo sempre o al punto di partenza, cioè il fiume o ero chiuso da un muro. Mi potete aiutare? Questo è un "bug" oppure sono io che non riesco a trovare la via d'uscita? Passo pomeriggi interi a trovare la via, ma nulla. Mi risolvete questo problema? Ve ne sarò eternamente grato. Poi mi divete dire, riguardo a Imp. Mission, cosa diavolo sono le password? Con questo vi saluto sperando tanto che mi pubblichiate, anche perché ho scommesso tutta la mia mancetta settimanale con mio padre che mi avreste pubblicato. Se così sarà, io e il mio portafoglio vi ringrazieremo sentitamente. BIT BIT dal vostro

Raffaello De Maio

P.S.: È scarso il punteggio di 65320 a Bruce Lee?

Caro Raffaello, come avremmo potuto farti perdere la tua "mancetta settimanale"? Anche se in ritardo non abbiamo potuto non pubblicare la tua lettera, benché ormai la "polemica" con Zanicotti sia ormai una cosa vecchia.
Passiamo quindi alle tue domande.
1) L'home computer attualmente più diffuso in Italia è il Commodore 64, mentre per il joystick non esistono dati ed è difficile dirlo, benché probabilmente i più diffusi sono i joystick dell'Atari VCS, che funzionano anche su home computer come Commodore, Spectrum, ecc.
2) Summer Games II è già reperibile in Italia anche se, non essendo distribuito ufficialmente, girando per i negozi troverai, tranne eccezioni, delle copie del gioco e non l'originale. Lo stesso dicasi per Match Point.
3) La recensione di Match Point è apparsa nel numero 27 e quella di Brian Jack Super Star Challenge la troverai in questo numero nelle pagine di Giocomputer.
Per quanto riguarda il tuo problema a Pitfall II sappi che dal fiume puoi risalire al primo livello immediatamente soprastante saltando in corrispondenza dei buchi presenti sul livello stesso. Quindi non è vero che il fiume non ti porta da nessuna parte, riprova.

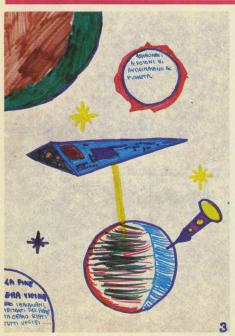
Questa è la Busta del Mese di novembre: videoartista Fabio Salvi

Per quanto riguarda Impossible Mission, le "password" sono parole d'ordine che ti servono per disattivare i robot o modificare la disposizione delle piattaforme mobili: le password le trovi come gli elementi del puzzle sparse tra le varie stanze della base segreta: per prenderle basta che premi il pulsante del joystick una volta che le hai trovate.
P.S. - Il tuo punteggio a Bruce Lee non è certo esaltante visto che il record della Hit Bit è di 999.975 punti. Comunque, non scoraggiarti e cerca di migliorare.
P.P.S. - Ovviamente non potevamo pubblicare il "Videogiochi" che tu hai ideato, ma ci ha fatto piacere riceverlo ugualmente. È stato un bel lavoro.

SPECTRUM 48 COMMODORE 64

Carissima redazione di VG,
sono da circa due mesi un vostro accanito lettore e devo dire che questa è davvero una "super" rivista, complimenti quindi, ve li meritate sul serio.
Da quando ho acquistato il mio computer (si tratta di un C64) ho sentito molte voci dire che questo non possiede una grande memoria come sembrerebbe e che avrei indubbiamente fatto meglio acquistando uno ZX Spectrum da 48K, il quale invece possiede sia una grafica migliore che una memoria più potente.
1) Vorrei sapere da voi se quello che ho sentito dire è veramente vero, e quali siano le fondamentali differenze, pregi e difetti delle due macchine.

2) Perché (se è vero) lo Spectrum ha più memoria e una migliore grafica del C64? E da che cosa dipende?
3) Vorrei sapere quale sia il costo attuale di uno ZX da 48K con eventuali espansioni di memoria e periferiche (pag. 6 n. 26 di VG).
4) quanto costa la tastiera pubblicata a pag. 64 dello stesso numero?
5) esiste una versione di "DEUS EX MACHINA" per il C64?
Bene, le mie "assillanti" domande sono finite, sperando nella pubblicazione della mia lettera, che spero abbia fatto trasparire la mia sincerità, vi abbraccio tutti, aspettando con ansia le vostre risposte che non dubito saranno esaurienti.

Davide Longo

Eccoci di nuovo a rispondere a domande sulle differenze tra Spectrum e 64. Visto che sei un lettore di VG&Co da pochi mesi sei scusato e quindi passiamo a rispondere alle tue domande.
1) Quello che hai sentito dire è sostanzialmente vero, cioè lo ZX Spectrum ha effettivamente più memoria RAM di quanto ne abbia il Commodore 64. Lo Spectrum ha infatti 48K liberi per la programmazione Basic, mentre il 64 ne ha soltanto 39K (per l'esattezza 38911 come puoi tu stesso vedere appena accendi il computer e leggendo l'intestazione che dice "38911 Basic Bytes Free"). Non andiamo oltre nell'illustrarti le fondamentali differenze tra i due computer perché ci vorrebbe un articolo intero visto che non sono poche e non è questa la sede adatta, ma vorremmo soltanto aggiungere che ciascun computer ha i suoi pregi e i suoi difetti, come tutto d'altronde, ma ciò non pregiudica il loro utilizzo. Se sei preoccupato di aver fatto un acquisto sbagliato, tranquillizzati: il Commodore 64 è un buon computer e non ti farà pentire di averlo comprato.
2) Il fatto che lo Spectrum ha più memoria dipende ovviamente da una scelta del suo produttore, mentre non è vero che abbia una grafica migliore del 64: bada bene, non vuol dire neanche che l'abbia peggiore. I due computer hanno semplicemente due sistemi diversi di gestire la grafica: lo Spectrum utilizza dei

caratteri grafici già definiti e altri definibili dall'utente, mentre il Commodore usa gli sprite, cioè dei "rettangoli" che puoi spostare facilmente sullo schermo e che puoi disegnare, colorare, cambiare in maniera semplice e veloce.
Ognuno di questi due sistemi ha i suoi difetti e i suoi pregi, ma in definitiva, i risultati ottenibili dipendono da chi programma come puoi facilmente intuire osservando programmi per lo Spectrum e per il Commodore: ve ne sono, per entrambi i computer, di belli e di brutti. Tutto quindi sta nell'esperienza e nella capacità del programmatore.
3) L'Espansion System per lo ZX Spectrum costa L. 240.000 circa.
4) Per il Kit di conversione dello Spectrum in Spectrum + vedi la risposta in ADR di questo numero.
5) Al momento non sappiamo dell'esistenza di una versione di Deus Ex Machina per Commodore 64, ma non è escluso che alla Automata ci stiano pensando.

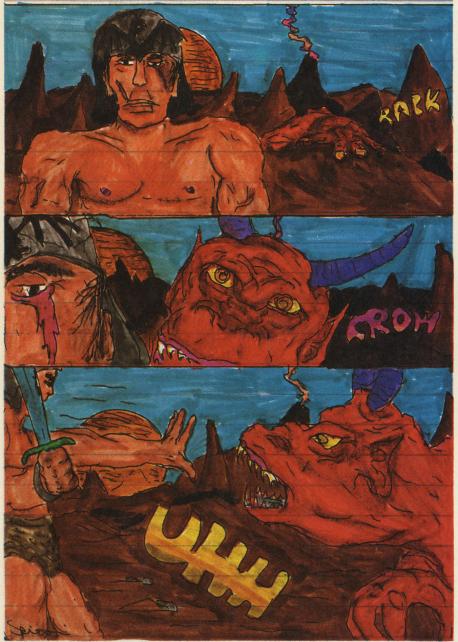
UNA SCOMMESSA RISCHIOSA

Carissimo VG, sono un ragazzo di 14 anni e voglio complimentarmi per la Vostra magnifica rivista.
Ma veniamo al dunque. Un mio amico dice che non esistono i giochi al laser, dice sono una trovata pubblicitaria, che sono giochi come altri senza nulla in più. Io gli ho risposto che i laser game esistono e gli ho anche spiegato come funzionano. Ma lui ha insistito nel dire la sua e siccome adesso è tornato a Firenze, dove vive, gli ho detto che avrei scritto a Videogiochi e se voi confermate l'esistenza dei giochi al laser lui mi dovrà spedire tutti i giochi che possiede per il Commodore 64 (ne ha più di 3000!) e se invece ha torto, sigh!, gli manderò tutti i miei programmi di gioco e utility (ne ho circa 50).
Spero che pubblichiate questa lettera e ditemi che è così come dico io, altrimenti è la fine (per me, naturalmente). Lo lascerò con un palmo di naso e così vedrà che io non sbaglio mai.
Giovanni Stefanelli

Caro Giovanni per tua fortuna hai ragione. I giochi al laser esistono eccome, tanto che Videogiochi ha dedicato loro un esauriente articolo sul numero 16. Si tratta di giochi da bar anche se sono già apparsi prototipi di giochi al laser da casa: la Pioneer ad esempio ne ha fatto vedere uno abbinato al suo nuovo computer MSX. Ciò nonostante non sono così diffusi come i giochi tradizionali ed è quindi possibile che il tuo amico, da buon San Tommaso, non ci creda poiché non li ha mai visti di persona.
Ciò nonostante la posta in gioco mi sembra un po' troppo alta per lui: 3000 giochi sono tanti, non credi? Comportati da "signore" e fagli uno sconto sostanzioso.
E infine, non credere di non sbagliare mai perché tutti sbagliamo una volta o l'altra, nessuno è perfetto, e se tu persisti a credere nella tua infallibilità prima o poi perderai una scommessa e avrai una grossa delusione. E magari dovrai essere tu la prossima volta a spedire a qualcun altro i tuoi programmi.

A PROPOSITO DI APPLE

Carissima redazione,
sono un felice possessore di una base Coleco Vision e di un Apple //C; innanzi tutto, volevo chiarire anche alcune cose a proposito dei numeri dei conti correnti del gioco di Ghostbusters, apparsi sul numero 26; a pag. 79, di Video Giochi. Con il numero PCBC 11753600, non si ottiene un conto di 149.000 $, ma solo di 14.900 $ (un er-

DI MARCO SPITONI

Fine I[a] puntata

rore di stampa ???); prima di passare alle domande, volevo rendervi noto il numero, per ottenere un conto in banca di ben 460.000 $!!!. Il numero è il seguente "DANIEL 45321", dovrebbe funzionare su qualsiasi gioco di Ghostbusters.
Ora vorrei farvi alcune domande:
1 — Ho sentito parlare di un laser disc, per l'Apple //e, //c: è forse vero?
2 — Per quale motivo recensite pochi giochi per il //e, //c?
3 — Uscirà in Italia il gioco War Games per i suddetti computer?
4 — Qual è il computer, che in questo momento, ha più successo in America?
Cordiali saluti

Riccardo Bronzini

Caro Riccardo, grazie per la precisazione su Ghostbusters. Quello "o" in più era proprio un errore di stampa. Capita quando si fanno i giornali, ma consolati pensando cosa sarebbe successo se fosse stato sbagliato il numero di conto...
Prendiamo nota del nuovo numero di conto che ci hai inviato (che qualche altro lettore ci ha inviato, come puoi vedere in Trucchi, Bluff & Strategie) e passiamo a rispondere alle tue domande.
1) Non ci risulta che esista un laser disc per gli Apple IIe e IIc, ma esiste la possibilità, come per altri computer, che i due Apple sopracitati possano comandare un lettore per videodischi appositamente predisposto.
Generalmente però sono sistemi "tutto compreso" cioè computer e lettori per videodischi, destinati ad usi professionali. Niente a che vedere quindi con i giochi.
2) È vero non recensiamo molti giochi per IIe e IIc, ma è vero anche che i due computer di cui parli non sono molto "home", almeno per l'Italia e ViGi & Co si dedica prevalentemente ai computer domestici. A differenza degli USA, dove gli Apple II sono considerati home computer, in Italia essi sono molto più usati come strumenti professionali. E poi i giochi per l'Apple sono molto più rari qui da noi di quelli per Commodore, Sinclair, ecc.
3) Non lo sappiamo.
4) Se ti riferisci agli home computer l'Apple II è certamente il più diffuso in America ma in questi ultimi mesi dell'anno dovrà fare i conti con i nuovi Commodore 128 e Amiga e i nuovi Atari ST.

DUE RIVISTE AL PREZZO DI UNA

Cara redazione di Video Giochi, mi chiamo Mario Andreassi e sono una delle tante persone che hanno vinto l'abbonamento alla vostra ex-bella rivista tramite la Videogara. Tuttavia ho deciso di scrivervi questa lettera in quanto da un po' di tempo leggere VG non è più un piacere, ma quasi una sofferenza.
Forse avrete già capito perché: ormai sempre più pagine sono dedicate ai computer: le pagine d'informazione, le varie notizie, le presentazioni dei nuovi giochi. È diventato tutto orribile (scusatemi, ma è la verità). Nonostante questo vi capisco: oggigiorno, con l'industria dei computer in eccezionale espansione e quella dei comuni videogame in eccezionale ribasso, sarebbe poco redditizio dedicare una rivista ad un campo "in estinzione" e questo il Gruppo Editoriale Jackson lo sa perfettamente.
A questo punto mi permetto di lanciare una mia idea: perché non pubblicate due riviste? Una con molte pagine e informazioni per gli appassionati dei computer e un'altra molto più piccola, e magari più economica, per noi che possediamo Atari, Caleco, Intellivision ecc... nella quale potreste dar spazio

solo alla rubrica della posta, alla presentazione e spiegazione dei nuovi giochi, al mercato di videogiochi e consolle e naturalmente alla videogara. Otterreste una rivista di 20-30 pagine e, se volete risparmiare denaro, potrete anche stampare un numero non eccessivo di copie.
Secondo me questa potrebbe essere una buona soluzione che accontenta voi, noi, e gli amici del computer.
Con questo ho finito. Scusatemi ancora dell'invadenza, ma, vi supplico, rispondetemi. Un'affettuoso e videogiocoso saluto da

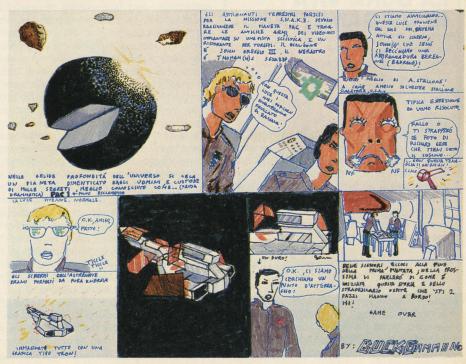
Mario Andreassi

Caro Mario guarda che se vai a vedere bene le pagine di ViGì & CO ti renderai conto che più o meno è questo lo spazio che dedichiamo in particolare alle consolle. Poniamo che fosse possibile seguire i tuoi consigli. A te non converrebbe averne due perché, anche se le pagine fossero in numero inferiore il prezzo per produrre la rivista non diminuirebbe proporzionalmente: sarebbe cioè molto più cara. La distribuzione, l'organizzazione del lavoro, la pubblicità tutte queste cose dovresti farle lo stesso sia per una rivista di 100 pagine che per una di 30. Se vai a fare delle fotocopie in un qualsiasi negozio vedrai che più fotocopie fai meno paghi la singola fotocopia. Ciò non toglie che se fai 2000 fotocopie spendi in assoluto di più che se ne fai 200, ma il prezzo unitario — che corrisponderebbe per te al prezzo di un numero della rivista — sarebbe maggiore o comunque non così tanto inferiore come si potrebbe supporre.
E poi, scusa, è meglio avere di più che di meno. A te possono non interessare i computer ma come fai a sapere che il tuo disinteresse continuerà a essere tale anche in futuro? Prima o poi la tua consolle potrebbe rompersi e allora perché non provare a vedere se c'è qualcos'altro che possa offrire lo stesso divertimento sul piano del gioco elettronico? Perché chiudere così gli occhi di fronte al cambiamento? La realtà che cambia è sempre interessante anche se a prima vista può sconcertarci. ViGi & Co continua a informarvi di tutto ciò che riguarda le consolle — non è colpa nostra se ora c'è poco da dire — ma segue e vi propone anche il cambiamento.
Avere una posizione in questa diatriba tra "computeristi" e "consollari" non è facile, e mi sembra che la tua sia comunque una posizione molto equilibrata che cerca di tener conto degli interessi di entrambi. Ma è quello che facciamo anche noi di ViGi & CO, dandovi sempre il meglio del divertimento indipendentemente dallo strumento sul quale giocate.
Per quel che riguarda il tuo record, no comment. Hai vinto.

COME BATTERE LARRY BIRD

Carissima redazione di Videogiochi mi chiamo Andrea e sono possessore di un commodore 64 e da qualche tempo del gioco della Electronics Arts "Larry Bird and Julius Erving go one on one". Nella recensione di questo gioco apparsa su VG avevate scritto di farvi sapere se qualcuno fosse riuscito a battere il computer a livello PRO e così vi ho scritto. Infatti giocando alla variante da 8 minuti a tempo ovvero 32 minuti totali sono riuscito a superare il computer con il risultato di 99 a 93. Contrariamente a quello che si può pensare infatti il computer anche al livello più difficile lo si batte più facilmente alla distanza. Ecco perché:
1) Larry Bird ha sprecato nei primi due tempi i TIME OUT a sua disposizione mentre io li ho conservati e ho potuto sfruttare i momenti in cui Bird era stanco e io no.
2) Larry Bird a 59 secondi dalla fine del primo tempo aveva già commesso i 5 falli e io potevo andare in lunetta.
Molti falli commessi da Bird sono gli OFFENSIVE CHARGING che nonostante i 5 falli già commessi ha continuato a fare molto frequentemente. Per subire questo fallo occorre aspettare l'avanzata di Bird, che deve essere di spalle, sotto canestro senza muoverci assolutamente e quando Bird ci toccherà farà fallo. Bird nel corso della partita ha commesso anche molti HACKING e REACHING IN e solo con i tiri dalla lunetta derivanti da questi falli si può vincere perché il computer è tecnicamente imbattibile o quasi.
3) Ho realizzato abbastanza punti portando Dr. J in alto a sinistra all'estremità dello schermo sotto il tabellone e tirando da quella distanza ho notato che Dr J. ci "prende" parecchio.
Sono rimasto a segnare una quarantina di punti con tiri dalla lunetta. Inoltre non bisogna preoccuparsi se si va un po' "sotto" con i punti — sono stato lontano da Bird anche 13 punti ma alla distanza l'ho battuto — spero di non essermi dilungato troppo e spero che quanto detto sia chiaro a tutti.
Un salutone alla redazione di VG con la speranza di essere pubblicato sul "nostro" magnifico ed unico mensile.

Andrea Romagnoli

Caro Andrea complimenti per la stupenda prestazione ottenuta. Il nostro recensore ti ha un po' invidiato e si è subito messo davanti al video per cercare di eguagliare la tua prestazione. Speriamo che i tuoi consigli e il tuo esempio siano di aiuto anche agli altri appassionati cestisti che possano così avere soddisfazione su uno dei più grandi campioni mondiali di questo sport.

CLOWN TUBE

Vi è mai capitato di assistere ad uno spettacolo di clowns? Sicuramente. E vi siete divertiti. Certo! Ebbene dopo aver giocato a CLOWN TUBE, cambierete idea!!!

IL GIOCO
Un perfido Clown del Male appartenente ad una oscura setta, vi ha intrappolato in un Tubo di Tortura, usato dai Clowns del Male per eliminare gli individui sgraditi.

SCHERMI
Il gioco ha tre schermi più lo schermo finale a sorpresa di cui parleremo in seguito, che devono essere ripetuti per 10 volte per poter passare a quello successivo.

STANZA DEL MONOLITO: È il primo schermo che si presenta come un tunnel a quattro pareti che sfocia in un cerchio colorato cioè l'entrata alla stanza successiva. Nella prima stanza compare un monolito grigio che si muove, avanti indietro e destra sinistra lungo delle rotaie rosse.
Il nostro eroe, un robottino rosso con uno zaino giallo, casco blu e, all'occorrenza una molla, deve superare il monolito evitando, naturalmente, di venire spappolato e triturato (orroree!). Per superare il monolito bisogna schiacciare il tasto "a"; per muoversi a sinistra "s" e a destra "d". Attenzione, perché se andrete a sbattere contro il monolito perderete comunque una vita, come nel caso della...triturazione! All'inizio del gioco si hanno a disposizione ben 7 vite. Come mai? Semplice: il gioco è difficile, e per passare allo schermo successivo bisogna superare il monolito ben 10 volte!!

LE BIGLIE DIABOLICHE Di male in peggio!! Ora il nostro eroe, a proposito si chiama GUS, deve evitare biglie verdi che rotolon-rotoloni cercano di ridurlo ai minimi termini. Lo schermo presenta il solito tunnel con l'uscita leggermente spostata verso destra. Gus ora è dotato di un bel mollone che gli permetterà di saltare o schivare le grosse biglie che compaiono all'improvviso. Attenzione però! Il perfido clown è sempre pronto ad ucciderci e questa volta si serve di una biglia trasparente con la sua effigie (nasone e sorrisone) che al contrario delle altre ci dà la caccia finché non esce dallo schermo con una sonora pernacchia. Per uscire da questa stanza bisogna cercare di saltare dentro la biglia variamente colorata che appare di tanto in tanto. I comandi sono gli stessi tranne che ora il tasto "a" serve a far saltare Gus.

STANZA DEL PENDOLO Se siete arrivati fin qui siete degli autentici campioni! In questa stanza notiamo subito che il cerchio "multicolormente" puntinato è più grosso, segno che l'uscita si trova dopo di esso.
Ma ad ostacolarci l'uscita c'è un affilatissimo pendolo che "pendola" a ritmo variabile. Con il tasto "a" saltate al momento giusto e vedrete... Eh già questa è la sorpresa nonché quarto schermo che dovrete scoprire da voi (Si lo so sono cattivo!!)
L'ultimo schermo è quello di presentazione ove si scorge l'effige del clown con le palme aperte pronte a ghermirvi (brrrr!). Per iniziare il gioco premete "s", seguito dalla velocità desiderata, da 1 a 20.

PUNTEGGIO
100 punti per ogni monolito superato,

OWLBUSTER!!! ovvero LA DURA VITA DI UN GAMETTARO!

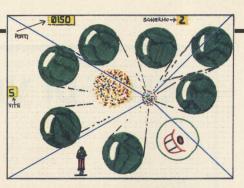
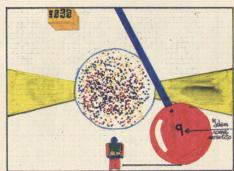
(neologismo con marchio registrato!)
È sera, diciamo verso le sei e mezza, sette. Dopo aver passato una stancante giornata a non far niente e a pensare a come è andata a scuola, mi avvio con passo strascicante verso l'oasi da me preferita: la sala giochi!!! Superato l'uscio da povero e indifeso liceale mi trasformo nel perfido e tetro PJ THE B&B, pronto a dare battaglia ad un altro coin op. Prima tappa: la cassiera. Dopo essermi soffermato a constatare che ha più forme di Mrs. Pac Man, con una fulminea torsione di polso le schiaffo davanti la ragguardevole somma di ventimilalire, detratta come al solito dal povero papà costretto a sganciarmi liquido pena rottura di scatole per tutta la serata (e se mi ci metto io...) Cambiati gli 80 gettoni, che per sfortuna mi devono durare almeno una settimana, con una media di undici e più a serata, mi accorgo che la cassiera è svenuta sul colpo non abituata a beccarsi in una sola botta tale somma. Con sadico piacere faccio la mia prima tacca della serata sul mio (ahia!) callo da joystick. Seconda tappa: alla ricerca di un videogame libero e, se ho fortuna, nuovo. Miracolo! Eccolo lì, ancora da sballare un coin op tutto libero. Quasi simultaneamente 347 persone si buttano sul povero tecnico indifeso per prendere posto al gioco e possibilmente fregare qualche gettone dalla borsa dello sprovveduto gestore (si vede che non è un centro accreditato AIVA!) Ma non per niente io sono un OWLBUSTER, e con colpi di anca, milza, appendicite e tonsille (le adenoidi le ho tolte) arrivo alla pole position, sarò il primo a giocare!!! Ma il bilancio è tragico: 245 i morti, che la casseria diligente si appresta a scopare fuori, perché si sa, i morti puzzano! Esser arrivato primo alla ressa mi fa incidere la seconda tacca: questa è una serata fortunata!! Il tecnico-gestore scarta (manco fosse un cofanetto di Sperlari) il cassone, e con mio grande godimento scopro che il gioco è il megafantastico Karate champ I. Introduco a razzo cinque gettoni nella fessura: cari ragazzi, per questa sera il gioco è mio! Dopo un paio di jumping back kick e una dozzina di reverse punch ecco il mio primo avversario. Il grande maestro non fa a tempo di dire "BEGIN!" che con uno scontatissimo front kick sbatto giù il rosso, che si trattiene non specificate parti del basso addome. Buttati giù un po' di avversari sempre con questo trucchetto ecco che passo al livello intermediate. Constatato che il reverse punch non serve a nulla contro il toro, così mi è parso, cominciano i combattimenti maledetti, dove l'avversario si mette a fare anche lui i saltini mortali all'indietro cosicché devo ricorrere troppo spesso alle rischiosissime foot sweps. Ma attenzione, il mio rivelatore di gufi entra in azione, e con un formicolio alle gengive mi avverte dell'arrivo delle bestiacce, di solito comprese tra i sette i dieci anni di età. Per fortuna i miei coetanei quindicenni sono un po' più maturi, e dopo una occhiatina se ne vanno per i labirinti loro. Ma i più piccoli restano e il mio dovere di OWLBU-

50 per ogni biglia saltata, 500 per ogni pendolo evitato. Dopo aver superato i tre schemi si riparte ad una velocità superiore.
STRATEGIA
Ahimèe, ahimè, di strategia nulla c'è!! Il monolito scarta e si sposta a velocità casuali, le biglie non hanno pattern e così pure il pendolo: .... Peggio di così. CONCLUSIONI A VOI!!!!

Augusto Pellis

LE BIGLIE DIABOLICHE

PRESENTAZIONE

INDICA IL NUMERO DI VOLTE CHE HAI SUPERATO IL MONOLITO
STANZA PER MONOLITO

STANZA DEL PENDOLO

STER mi dice che è ora di dar battaglia. Ma cominciamo a catalogare le orrende bestiacce: le più miti (si fa per dire) si limitano a ridacchiare quando mi becco un round kick ai genitali (si può dire, non è pubblicità). Poi ci sono i piccoli rompianima, che durante il combattimento si mettono a fare il tifo per il rosso facendomi dare un front kick al Gran Maestro che imprecando in giapponese se ne va indignato a fare il benzinaio a Bari, coronando così il suo antico sogno.
Infine ci sono i bavosi, lerci, vomitosi Broken Boxes, o Rompiscatole che dir si voglia. Questi esseri sono in prevalenza gente che fino a cinque minuti pirma giocava come scalmanata a calcio, col risultato di una abbondante sudorazione, che appesta l'aria nel raggio di trenta coin op offuscandomi la vista e dandomi sussulti poco piacevoli allo stomaco, già duramente provato per i continui back kick.
Questi individui hanno poi un'arma micidiale: il lecca-lecca. Infatti tra un pugno e l'altro mi tocca di sentire vicinissimo a me dei laidi risucchi e masticamenti che, diciamolo sul serio, fanno veramente schifo, e aggiungono nausea allo squallore. Ma io sono un OWLBUSTER e comincio la battaglia: con i canini azzanno un gufo che mi era saltato sul monitor, con le tonsille ne strappo un altro dal joystick sinistro e con un micidiale calcio laterale di Kung Fu ne sbatto svariate dozzine a terra. Intanto il karateca rosso si fa due chiacchiere con il giudice, in attesa che io riprenda il combattimento. Io elimino altri venticinque gufi che mi erano entrati in un orecchio, e invano mi illudo di averli eliminati tutti. Ma non mi ero accorto che fra i lacci delle scarpe avevo un Broken Box, che mi ficca un lecca-lecca in un occhio facendomi perdere la partita. Azzannato col duodeno anche quest'ultimo scocciatore mi appresto a fare un'ennesima partita, ma mi accorgo che con un gorgoglio soddisfatto la macchina mi ha mangiato i restanti quattro gettoni. "Si vede che è difettosa," mi dice il gestore "io non posso farci nulla!". Mando un ululato bestiale e esco a razzo dalla sala giochi. Sono stato battuto, è dura la vita... Abbasso i gufi!!! Abbasso le sale giochi non accreditate Aiva!!! Abbasso i lecca-lecca!!!
"An invisible Owl is troubling you... call the OWLBUSTERS!!!!!!"

Augusto Pellis

A DOMANDA RISPONDE

Dopo aver battuto un listato sul Vic 20 non so come fare per registrarlo sulla cassetta. Mi potete spiegare come si procede?

Forse dovresti leggere con più attenzione il libretto di istruzioni del tuo computer comunque al termine della battitura fai: SAVE seguito da "nome del Programma". Ovviamente schiaccia RETURN dopo aver dato l'istruzione.

"Domanda senza offesa a Zanicotti e Perrone: Cosa fanno a fare il telegiornale se ci sono i giornali?
Mi raccomando genietti non voglio un romanzo con le vostre geniate e risposte da esperti!"

A voi rispondere alla domanda un po' provocante di un nostro anonimo lettore.

Quanto costa il kit di espansione per maggiorare lo Spectrum trasformandolo in uno Spectrum?

Dipende da quale conformazione ha il tuo Spectrum.
Il kit di trasformazione per il 16K costa L. 175.000 quello per il 48K L. 110.000.

Esiste un Turbo Tape per le cassette del Commodore 64?

Esistono vari programmi di questo tipo e sarebbe troppo lungo elencarli tutti. Ti consigliamo di andare dal tuo negoziante e chiedere a lui qualche consiglio.

È possibile acquistare i programmi di cui ViGi presenta le recensioni?

Certo, le recensioni dei programmi sono sempre riferite a programmi in commercio in Italia. Può capitare alle volte che un gioco sia difficile da trovare perché la distribuzione del software non è sempre omogenea oppure perché li presentiamo un po' in anticipo rispetto all'uscita. Ma in generale prima o poi arrivano.

Trovo poco chiare le cinque leggi che regolano la Hit Bit?

Vediamole una per una così da spiegare meglio, e speriamo una volta per tutte, queste benedette Cinque Regole.
1) Vogliamo che entrambi i punteggi siano uguali perché può succedere che l'High Score che si trova in memoria nel gioco sia quello preinserito dalla casa costruttrice e può essere più alto di quello che il giocatore ha raggiunto. Oppure perché può essere stato realizzato da qualcun altro.
2) Questa regola è conseguente alla prima. Non solo il record deve essere lo stesso ma anche ci devono essere vicino le iniziali o il nome del giocatore che compila il tagliando.
3) Non mi sembra ci sia bisogno di spiegazione.
4) Il flash non va usato perché si riflette sullo schermo del televisore e quindi nella foto si vede il lampo di luce anziché quello che appare sullo schermo. Il negativo lo chiediamo perché una stampa, a colori o in bianco e nero, può sempre essere "truccata" con un fotomontaggio.
5) Serve a noi per l'archiviazione dei punteggi e per essere sicuri che le foto appartengano a questo o quel nominativo. È chiaro questa volta?

Duplicare giochi per darli gratis a qualcun altro è un reato?

No, ma vedi di non farne troppi se no ti sbanchi.

I CLUB DI VIDEOGIOCHI E

ATARI & CBM 64
Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18 - 00185 Roma

C.N.P.C.
Angelo Orlandi - Via delle Albizzie, 40 - 00172 Roma tel. 06/288368

CBM 64 NEWS
Ferdinando Perticone - Via P.L. Sagramoso, 25 - 00194 Roma - tel. 06/3278220-3453578

CLUB ADVENTURE
Massimiliano Cerchi - Via S. Maria della Libreria, 13 - 80127 Napoli

CLUB ATARI
Carlo Accardi - Padova -tel. 049/850232

CLUB CBM 64
Angelo Gentile - Via Roma, 46 - 72014 Cisternino (BR)

CLUB COLECOVISION
Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124 - Torino - tel. 011/391598

CLUB COMMODORE COMO
Enrico Gallo/Briguglio Livio - Via A. Perego, 17 - 22100 Breccia (CO)

CLUB COMPUTERMANIA
Minchielli Maurizio - Via Marradi, 169 - 57100 Livorno

CLUB DI VIDEOGIOCHI & C.
Paolo Battistoni - V.le Trento e Trieste, 18 - 31100 Treviso - 0422/45990

CLUB MARCHE INTELLEVISION
Ferretti Daniele - Via M. Vettore, 23 - 60100 Ancona - 071/42609

CLUB STREPITOSO
Francesca Bernardi - Via Martini di Tarcento, 2 - 32043 C. d'Ampezzo (BL)

CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - 50100 Firenze

CLUB VIDEOGIOCHI
Giochiamo con Valerio - Via di Ripoli, 52/R - Firenze

CLUB VIDEOGIOCHI
'LA PALLA' - Via Silvio Pellico, 20 - 10064 Pinerolo (TO)

CLUB VIDEOGIOCHI & COMPUTER
Via Monte Vettore, 23 - 60100 Ancona - tel. 071/42609

CLUB VIDEOGIOCHI INTELLEVISION
Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro, 174 - Vicenza

COMMODORE 64 CLUB MESTRE
Lucchese Elvis - Via Querini, 24 - 30170 Mestre (VE)

COMMODORE 64 ITALIA CLUB
Via Oberdan, 29 - 73100 Lecce - tel. 0832/33904

COMMODORE 64 SOFTWARE CLUB
Delbello Lorenzo - Via di Giarizzole, 7 - 34148 Trieste

COMMODORE SOFT CLUB
Christian Fassetta - Via Stresa, 48 - 00135 Roma - tel. 06/3492628

COMMODORE TUTANKHAMEN 64
Nuzzo Marco - Corso Emilia, 3 - 10152 Torino - tel. 011/280930-2351146

GAME TEAM CLUB
Nuzzo Marco - Corso Emilia, 3 - 10152 Torino

GAME TEAM CLUB
Stefano Gallarini - Via G.B. Morgagni - 10129 Milano

GLI ATARIANI
Lemmi Andrea - Livorno - tel. 0586/858977/856770

INTELLATARI VIDEOGAME
Massimiliano Rossi - Via Ugo Bassi, 15 - 63039 S. Benedetto del Tronto - tel. 0735/3610

INTELLEVISION CLUB
Gianluca Guerra -tel. 871/67035

INTELLEVISION CLUB ROMA
Mario Martino - Via Oderisi da Gubbio, 91 - 00146 Roma - tel. 06/5565843

INTELLIVISION MASTERS CLUB
Enzo Alessi - Via IV Novembre, 63 - 35020 Carrara S. Giorgio (PD)

ITALIAN COMMODORE SOFTWARE CLUB
Valter Clementi - V.le Venezia, 8/10 - 31045 Motta di Livenza (TV)

ITALIASOFT 64 CLUB VIC 20
V.le dell'Arcella, 4 - 35132 Padova - tel. 049/612329

AIVA

L.I.V.C.A.
Fabio Rossi - Garbagnate - tel. 02/9957782
MULTISYSTEM VG CLUB
Carrara Gualberto - Via Leone Delegrange, 7 - 50127 Firenze - tel. 055i373428
NEW CLUB PER ATARI VCS
Vaccani Stefano - Via Primaticcio, 86 - 10147 Milano - tel. 02/5143410
NEW COMPUTER CLUB
Stefano & Davis - Via P. Sterzi - Nogara (VR) - tel. 0442/89123
NEW INTELLIVISION CLUB
Perin Massimo - Via Umin, 52/b - 32032 Feltre (BL)
PER TUTTI I SISTEMI
Del Mastio Andrea - Via F.lli Stuparich, 22 - 50127 Firenze - tel. 055/371015
PLAY ARCADE CLUB
VIC 20/C 16/C Plus/Atari - Matteo 0434/22462 - Francesco 0434/623865
SINCLAIR CLUB
ROIMA-TALENTI (sex. MSX)
Massimo D'Ascenzo - Via F. Ovidio 109 - 00137 Roma - 06/8280043
SOFTWARE-64 CLUB FAENZA
Calvina Fulvio - Via Palazzo Veccio, 30 - 48018 Faenza (RA) - 0546/23518
TI 99/4A
Gaetano Gioffrè - Via Appia Pignatelli, 376/B - 00178 Roma - tel. 06/7990912
U.G.A.
Mauro Rotelli - Via Monte Nevoso, 5 - 01100 Viterbo - tel. 0761/35338
VIC 20 CLUB
Gianbattista Scrvoletto - Via Nino Barone, 212 - 97015 Modice (RG) - tel. 0932/943359
VIDEO COLECO - GIOCHI CLUB
Silvio Giorgis - Via O. Moreno, 39 - 12038 Savigliano (CN) - tel. 0172/32245
VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna - tel. 051/361644
VIDEOSOFT CLUB
Marcello Potenza - P.zza G.B. Cesare, 21 - 70124 Brari - tel. 080/221040

Ammiro molto David Crane e desidero sapere se nel videogame Ghostbusters la musica, la parola Ghostbusters e la risata sono state anch'esse programmate da Crane

A quel che ci risulta le parti di sintetizzazione della voce sono state realizzate da una società di Berkeley per conto dell'Activision. Non sappiamo invece niente di preciso per quel che riguarda la musica ma, essendo soltanto una sintetizzazione di una canzone già esistente, è presumibile che l'abbia programmato Crane stesso. In ogni caso la "direzione artistica" è di David Crane.

Si potrebbe avere una lista completa di tutti i giochi disponibili per il CBM?

Ma di, sei mattooo! Hai idea delle pagine di elenco che dovremmo pubblicare?

Cosa significa la scritta CBS del Coleco? Forse si riferisce alla TV privata omonima americana?

Si, e sta per Columbia Broadcasting System. La CBS è una multinazionale che opera nel settore della comunicazione e dello spettacolo a più livelli: radio, televisione, editoria. La sua notorietà viene dall'essere una delle tre maggiori reti televisive americane, attività che rappresenta anche il pilastro economico della società. Con la Coleco la CBS aveva fatto un accordo commerciale per la distribuzione del sistema ColecoVision nei Paesi extra-americani.

Ho un Atari e vorrei mandare un disegno per la copertina dei lettori. È possibile

Sì certo. Sono ammessi, e anzi richiesti, disegni realizzati con qualunque sistema esistente.

LA PAGINA DEGLI IRATI

La discussione si fa sempre più accesa e trova sempre più sostenitori dell'una o l'altra causa.
Non prendiamo posizioni questa volta ma solo riferiamo un po' di pareri presi qua e là tra le vostre lettere.

... nel n. 27 ... *A far traboccare il vaso è sotto un tale sig. Alessandro Pace che non ha fatto altro che elencare fior di offese verso tutto lo staff della rivista e noi lettori. Il mio modesto parere è che questo gentile signore si è prodotto in quella scenata di gelosia perché è categoricamente contro il cambiamento che VG sta effettuando mettendo giustamente in risalto il software per gli HOME e PERSONAL COMPUTER. Egregio sig. Pace lei non si rende conto che le sue amate ma ormai sorpassate consolle stanno cedendo il passo a questi moderni e sofisticati computer, e che quelle cassette e cartridge che lei ha così pesantemente apostrofato offrono una grafica, un sonoro e un'ambientazione migliore oltre alla grande dinamicità che surclassa letteralmente i vari Atari e Intellevision e anche i suoi Coleco... Certo, riconosco che ci sono anche dei bei giochi per le varie consolle che non sto qui a nominare, ma bisogna anche dire che dal 1° al 15esimo VG hanno avuto carta bianca per apparire nelle recensioni ... È il momento del computer e bisogna rinnovarsi, come negli ultimi numeri si sta facendo, gradatamente. La spingo quindi a riflettere e a non alzare così tanto la voce. Se c'è qualcosa che non va è meglio parlarne apertamente senza queste sfuriate per di più offensive. In effetti si è tanto discusso anche sul problema dei disegni: spesso infatti si sono alternati splendidi schizzi a segnacci infantili. C'è da dire però che i disegni, in sé per sé, rallegrano e colorano non poco la rubrica; comunque anche se manca quel tocco di classe in più non si può negare che questi disegni danno prova che tutti, bravi disegnatori o meno che siano, possono dare il loro contributo rendendo la rivista anche un po' più nostra. ... parliamo sì di consolle ma spazio anche ai COMPUTER. Concludendo ...*
... vostro assiduo lettore

Flash Gordon

Sono un ragazzo di 15 anni, *possessore di un CBM 64 e appassionato di videogiochi. ... Ora, però, avete fatto un grosso passo in avanti nel miglioramento della rivista, e di questo non posso che complimentarmi con voi, sperando che anche gli altri lettori la pensino allo stesso modo. Ho notato, però, che alcuni lettori sono rimasti molto insoddisfatti degli ultimi numeri di VG, specialmente i possessori di consolle, i quali si sono lamentati perché, ultimamente, avete recensito in gran parte giochi per computer. Bisogna che essi affrontino la realtà dei fatti; infatti, come è risaputo, i computer, che sono in numero sempre maggiore, hanno surclassato le consolle, e così pure, i loro giochi, il cui numero è superiore a quello dei videogames di-*

sponibili per i vari VCS, Inty, ecc. (non nomino il Coleco Vision perché è, forse l'unica consolle veramente riuscita) ed è per questo motivo che VG si trova ovviamente costretto ad occuparsi principalmente di computer, sebbene non trascuri neanche le consolle.
Valentini Roberto

Spett. Redazione di Videogiochi, *sono un ragazzo di 14 anni, e seguo la Vostra rivista fin dal primo numero. Ultimamente però mi avete deluso moltissimo... Io sono d'accordissimo con Alessandro Pace, che nel num. 27 ha giustamente criticato la rivista. Essa è decisamente decaduta da quel lontano numero 1, scendendo a dei livelli SUB-umani: ma Vi rendete almeno conto di quel che fate? Quando leggevo i primi numeri era una cosa meravigliosa, tanto da farmi indurre a comprare un ATARI 2600. Vigi si è ora riempita di lettere con domande alienanti (.......): ma per favore!*
E a che gioco giochiamo? Solo giochi per computer: ma stiamo parlando di VG, non di HC! Perché l'avete fatta allora se avete trasportato tutto su VG, inquinandola in modo volgare e soprattutto ipocrita. Cristo, ma cosa vi è successo? ... Andrà a finire che sarete odiati da tutti a cominciare da me, dato che ho deciso di non comprare mai più VG, mandando in malora i videogiochi ... questa lettera almeno spero che riporti una facciata al mese di VG ai livelli "Oscar" dei primi tempi, quando facevo la coda davanti all'edicola per non perdere un Vostro numero...
UN LETTORE DELUSO

Spettabile redazione di VideoGiochi, *abbiamo letto su ViGi 23 la lettera di Fabio Zanicotti che criticava duramente il vostro giornale: AVEVA RAGIONE!*
Fabio si riferiva alla lettera di Renato di Monopoli che scriveva per fare una domanda a dir poco da sottosviluppati. Ma come fate a pubblicare simili cartacce da macero? Per fare questo dovreste ricevere posta esclusivamente dal Cottolengo di Milano (senza offesa per il Cottolengo). Anche i disegni sono demenziali, repellenti, tanto che quando li guardiamo ci vengono strani dolori allo stomaco...
... Ed ora passiamo alla rubrica "Giocomputer". Tutti i giochi che voi provate sono, a vostro parere, stupendi, magnifici trascendentali, quasi foste pagati dalla casa produttrice a pubblicizzarli. Mentre certi sono degni di essere cestinati.
Nonostante queste mancanze il vostro giornale è uno dei migliori del genere...
Alberto e Pietro

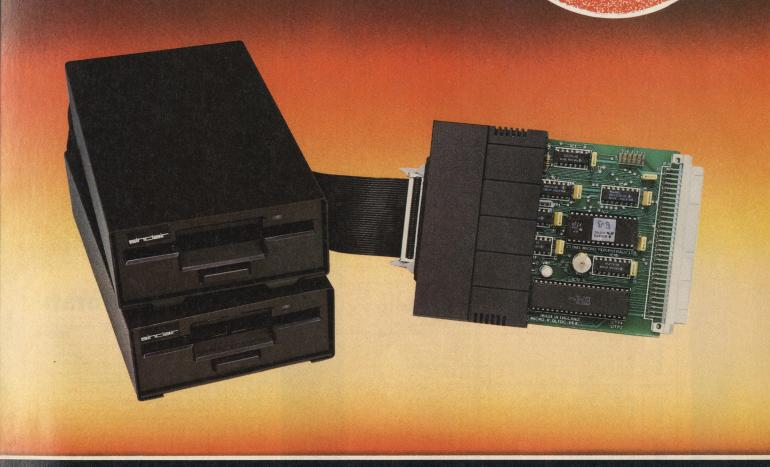
Vecchio e carissimo Viggi: *Sono un vecchio lettore (ma giovane di età) che appena letto il n. 27 e ho trovato un paio di scritti che mi hanno indotto a scrivere questa mia TERZA lettera (...):*
1°) Volevo continuare il discorso di Alessandro Pace:
Caro Alessandro,
sono anch'io adirato (e MOLTO) con Viggi e sono daccordo con te per il fatto delle prove dei giocomputer, ma che ci vuoi fare?
Prega Pac Man e spera che "il figliuol prodigo" ritorni all'ovile.
2°) Carissimo Giovanni Perrone, tu si che sei un V.G.'s fan come il cielo comanda!
3°) Ricc....che fine ha fatto la tua VIDEO GAMES COMICS???
4°)...e se per caso incontrate quel DIO che ha rilevato l'Inty ringraziatelo da parte mia. ...

DARE I NUMERI

Cara redazione di VG,
sono un ragazzo di 15 anni e devo dire che, dopo una serie di indagini sono arrivato addirittura al punto di non capire più niente.
Prima 1.000.000, poi 1.200.000, 900.000 e adesso 300.000 lire!
Ma dico, stiamo dando numeri al lotto?!
Giunti a questo punto della lettera però voi mi chiederete: ma di cosa sta parlando?.... E pazzo!
No! Non sono pazzo...! Sto parlando del Commodor Plus 4.
Immesso da poco tempo sul mercato italiano con un prezzo di 1.400.000 si è arrivato ad un punto tale da vederlo esposto nelle vetrine dei negozi ad un prezzo di L. 300.000 (dico 300.000!!!) compreso il registratore. Addirittura meno del CBM64 che ora si trova ad un prezzo di circa 390.00 lire.
Finalmente ieri mi sono recato in uno dei tanti negozi a cui ho fatto visita per chidere i prezzi e ho chiesto la causa di questo ribasso improvviso del Plus 4.
Ebbene volete sapere la risposta!
Vi scriverò le testuali parole del negoziante:
"La Commodore sta fallendo e in questo periodo c'è la svendita totale dei suoi computer".
Ora, penso che questa sia la più grande bestialità di questo secolo; comunque per togliermi ogni dubbio chiedo a voi la conferma e se possibile la causa di questo improvviso calo di prezzo (notare che il prezzo di listino è 1.030.000). Credo che ora sia giunto il momento di salutarci e nell'attesa o meglio nella speranza che questa lettera venga pubblicata farò visita a qualche altro negozio e chissà mai che riesca a collezionare oltre bestialità...!!!
Massimo Traversi

Ebbene sì sembra proprio che di numeri al lotto tu stia parlando. Ma purtroppo questa situazione non è certo piacevole come quella del famoso gioco italiano.
Non è assolutamente vero che la Commodore stia fallendo anche se la crisi finanziaria in cui versa il settore degli home-computer ha colpito anche lei e in maniera non certo leggera.
A questo aggiungi che al lancio del Plus4 e del C16, che sembravano essere destinati a seguire le magnifiche sorti del 64 e Vic, non ha corrisposto una adeguata accoglienza da parte del pubblico: di questi due modelli ne sono stati venduti molto meno di quanto la Commodore si aspettava. È forse un po' questa la ragione del ribasso dei prezzi del Plus4 che anche tu hai registrato.
Comunque guarda che questa può essere una scelta anche del negoziante e non solo della casa madre. Può essere lui a decidere di ribassare i prezzi: magari perché ha avuto degli sconti particolari, o perché non vuole più vendere quel prodotto e quindi si disfa del magazzino, o forse perché ha paura di essere anche lui colpito dalla crisi.
Una politica dei prezzi così confusa non è mai positiva soprattutto per il consumatore che può sentirsi tradito, ma un po' tutti ne sono le vittime e molte le cause. Anche forse un consumismo esagerato che non si accontenta mai e divora con ingordigia ogni novità il mercato gli sforni.

QL peripherals

disk drives & interfaces

Con il sistema MICROFLOPPY 3,5" della

Micro Peripherals Ltd

è finalmente sfruttabile tutta la potenza e velocità del computer QL. Studiato e realizzato secondo gli standard QDOS, utilizzando le caratteristiche multitasking, questo sistema è quanto di più valido e tecnologicamente avanzato ci si potesse aspettare per migliorare significativamente le prestazioni del QL. L'interfaccia di controllo può gestire da 1 a 4 drive da 3,5" con capacità di 720 Kbyte formattati per un totale di 2,88 Mbyte. L'estrema facilità d'uso, l'emulazione Microdrive, il collegamento diretto e l'eccezionale rapporto PREZZO/BYTE fanno di questo sistema l'unico e ideale complemento del QL, al punto che la SINCLAIR stessa ha deciso di certificarlo con il proprio marchio.

Tutti i prodotti distribuiti dalla GBC Divisione Rebit, sono corredati da regolare certificato di garanzia italiana.

sinclair

Distribuzione esclusiva: GBC Divisione Rebit.

IN COLLABORAZIONE

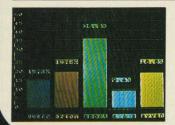
L'ORECCHIOCCHIO

CON L'ORECCHIOCCHIO

HIT C

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	**1)** RAID OVER MOSCOW **2)** HERO **3)** RIVER RAID **4)** OMEGA RACE **5)** WAR GAMES	**1)** SPITFIRE 40 **2)** BEACH MEAD **3)** MISSION IMPOSSIBLE **4)** OMEGA RACE **5)** 1985 THE DAY AFTER
AZIONE	**1)** TAPPER **2)** SPY HUNTER **3)** SKOOL DAZE **4)** ALIEN 8 **5)** GHOSTBUSTERS	**1)** SKOOL DAZE **2)** TAPPER **3)** ATIC ATAC **4)** GHOSTBUSTERS **5)** GRIFON
SPORT	**1)** BRUCE LEE **2)** DECATHLON **3)** SUMMER GAMES II **4)** BUMP'n JUMP **5)** MATCH POINT	**1)** SUMMER GAMES II **2)** TRACK & FIELD I **3)** TRACK & FIELD II **4)** BRUCE LEE **5)** BASEBALL
SIMULAZ. STRATEGIA	**1)** D-DAY **2)** GYRON **3)** SOUTHERN BELLE **4)** MIGALLEY ACE **5)** FLIGH SIMULATOR	**1)** PSI WARRION **2)** SHOT THE RAPID **3)** SOLO FLIGHT **4)** DICTATOR **5)** ZENJI
AVVENT.	**1)** SHADOW FIRE **2)** KNIGHT LORE **3)** PITFALL II **4)** EVERY ONÈS A WALLY **5)** THE ROCKY HORROR SHOW	**1)** SHADOW FIRE **2)** THE ROCKY HORROR SHOW **3)** GREEMLINES **4)** PY JAMARAMA **5)** QUO VADIS

I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	●	–	**SHADOW FIRE**	**BEYOND**
2	●	–	TAPPER	U.S. GOLD
3	●	–	SPY HUNTER	U.S. GOLD
4	↑	5	BRUCE LEE	U.S. GOLD
5	↓	1	KNIGHT LORE	ULTIMATE
6	●	–	SKOOL DAZE	MICROSPHERE
7	●	–	ALIEN 8	ULTIMATE
8	↓	3	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
9	↑	15	PITFALL II	ACTIVISION
10	=	10	DECATHLON	ACTIVISION
11	●	–	DEUS EX MACHINA	AUTOMATA
12	●	–	EVERY ONE'S A WALLY	MIKROGEN
13	●	–	THE ROCKY HORROR SHOW	C.R.L.
14	●	–	SUMMER GAMES II	EPYX
15	↓	2	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX

Knight Lore perde quattro posizioni mentre Shadow Fire riesce per pochi punti a qualificarsi in prima posizione. Pitfall II continua la sua... altalena e risale di 6 posizioni. Stabile Decathlon dell'Activision al 10º posto.

GAMES

I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	↑	**5**	**SPITFIRE 40**	**MIRROR SOFT**
2	↑	6	SUMMER GAMMES II	EPYX
3	↑	9	SKOOL DAZE	MICROSHERE
4	↑	12	TRACK & FIELD I	KONAMI
5	↑	13	TRACk & FIELD II	KONAMI
6	↓	4	SHADOW FIRE	ADVENT. INT.
7	↑	8	TAPPER	SEGA
8	●	–	PSI WARRIOR	BEYOND
9	●	–	THE ROCKY HORROR SHOW	C.R.L.
10	↓	2	BRUCE LEE	DATASOFT
11	●	–	ALIEN 8	ULTIMATE
12	↑	15	GREEMLINES	ACCESS
13	↓	1	BASEBALL	IMAGIC
14	●	–	SOCCER INTER.	COMMODORE
15	●	–	BEACH HEAD	ULTIMATE

Tra i giochi più venduti, questo mese ritroviamo, Beach Head, Soccer International e Alien 8... videogioco "vecchio" fa buon recòrd? Scende invece di ben 12 posizioni il Baseball mentre escono dalla classifica Mission Impossible, Spiderman e Hero. In trono troviamo Spitfire 40 della Mirror Soft.

HIT BAR

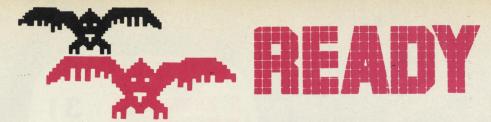
I PIÙ VOTATI

1	=	**1**	**DRAGON'S LAIR**
2	●	–	PIT FALL II
3	●	–	MARBLE MADNESS
4	↑	11	PAC LAND
5	●	–	GALAXY RANGER
6	●	–	PITFALL
7	↓	4	HYPER SPORT
8	↓	10	SPACE ACE
9	↓	8	KARATE CHAMP 2
10	↓	14	MIKIE
11	↓	3	EXITING SOCCER
12	↑	15	BOMB JACK
13	↓	12	HYPER OLYMPICS
14	↓	2	POLE POSITION II
15	●	–	XEVIOUS

Lenta ma inesorabile ascesa di Bomb Jack, Mikie, Space Ace e Pac Land. Dragon's Lair resiste agli attacchi delle nuove entrate Pitfall II e Marble Madness; in rapida discesa Pole Position II che passa dal 2° al 14° posto.

I PIÙ GETTONATI

1	↑	**6**	**DO! RUN RUN**
2	↑	4	PINBO
3	↑	5	CIRCUS CHARLIE
4	↑	7	EXCITING SOCCER
5	↓	1	KUNG FU MASTER
6	●	–	ZOO KEEPER
7	↑	12	EXERION
8	↑	10	HYPER SPORTS
9	↓	3	BOMB JACK
10	↓	2	MAG MAX
11	●	–	EQUIRES
12	↓	14	POLE POSITION
13	●	–	POLE POSITION II
14	↓	9	STAR FORCE
15	●	–	YIE AR KUNG FU

Pole Position I insidiato dalla nuova entrata dell'omonimo II, mentre Kung Fu Master balza dal 1° al quinto posto e viene rimpiazzato dal gettonatissimo Do! Run Run. In discesa Bomb Jack, Mag Max e Star Force.

BYE, BYE, PORSCHE!

Se qualcuno di voi ha perso il sonno tra il labirinto Necropolis del gioco Gyron nella speranza di essere il primo a risolverlo e a vincere così la Porsche 924 messa in palio della Firebird, si metta il cuore in pace.
Qualcuno c'è riuscito prima di voi. Si chiama Simon Thomason, è inglese e ha sedici anni. La macchina, data la sua età, non potrà guidarla ma Simon ha già deciso di scegliere l'equivalente in denaro: la vera molla, a quanto a dichiarato, che l'ha sostenuto quando, in preda alla disperazione, temeva che non avrebbe mai trovato la soluzione.
Nel caso anche voi abbiate vissuto gli stessi momenti di sconforto di Simon, sappiate almeno che il gioco può essere risolto. È una consolazione da poco, lo ammettiamo, ma è sempre meglio di niente.
Gli ci sono volute 78 ore nell'arco di due settimane per venire a capo dell'intricato labirinto e c'è riuscito soltanto perché proprio alla fine del gioco c'era un "bug". Qualche consiglio? "Non scoraggiatevi, anche se diventa seccante. Sparate a tutto quello che vi capita e fate attenzione alle torri invertite: sono mortali. Inoltre, non riuscirete neanche ad avvicinarvi alla soluzione se non disegnate una mappa" ha detto Simon. Quindi fate tesoro dei suoi consigli e non abbandonate il gioco proprio ora: in fine è soltanto un gioco e la soddisfazione di risolverlo vale più di una Porsche, o no?

VIDEO IN BIBLIOTECA

A chi fosse capitato di andare a studiare alla biblioteca Sormani di Milano in questi ultimi mesi avrebbe notato il Centro Audio e Video.
Il Centro è il primo esperimento del genere che viene condotto in una biblioteca pubblica italiana e rappresenta un grande passo avanti verso la promozione di una più attenta e meditata cultura delle immagini.
La vita attuale infatti sarebbe impensabile senza tener conto dell'importanza che riveste la televisione e più in generale l'immagine registrata nella formazione e informazione delle persone.
È così che la Sormani si è attrezzata per archiviare e mostrare al pubblico materiali video. Il progetto si è collegato alla già esistente discoteca e l'ha ampliata creando una struttura di visione comprendente 24 monitor, collegati a videoregistratori, videodischi che trasmettono, a richiesta dell'utente, i programmi disponibili.
Il catalogo, inizialmente suddiviso in tre categorie: spettacolo, vita e notizie milanesi, informazione generale, si è notevolmente ampliato con programmi scientifici, geografico storici, curiosità. Ora la disponibilità complessiva di materiale registrato ammonta a circa un migliaio di titoli.
Il Centro, in funzione dal mese di luglio, vede un'affluenza giornaliera di circa 100 persone che hanno a disposizione non più di 90 minuti (ma, ci assicura il responsabile dott. Poltronieri, "c'è sempre una certa elasticità") a testa.
Come per una qualsiasi altra biblioteca chi è interessato a vedere quel certo film, o opera musicale, o documentario consulta il catalogo, vede se è disponibile e poi fa richiesta all'inserviente che provvede ad assegnare all'utente la stazione di visione — composta da una poltroncina, un video e delle cuffie — dove apparirà automaticamente sullo schermo il programma desiderato.

IL QL PIÙ POTENTE

La Sinclair Research ha raggiunto in questi giorni un accordo con la Micro Peripherals Limited per la messa a punto di un sistema floppy disc drive per il computer QL.
Il sistema è costituito da dischi, della dimensione di 3 1/2", con una capacità di memoria di 720K ciascuno. La scheda di interfaccia si allaccia direttamente al sistema di espansione del QL e può essere collegata con un massimo di quattro floppy disk drive raggiungendo così una capacità totale di 2.88 Mbytes di memoria di massa.
I floppy disc drive sono inoltre forniti di una serie di utility che consentono di emulare il funzionamento dei microdrive, rendendo compatibile tutto il software.

Il Centro, sponsorizzato dalla Philips che l'ha allestito e fornito di tutto il materiale necessario, è gestito da un apposito programma su computer, realizzato dalla società stessa, che serve per l'archiviazione del materiale e la gestione delle macchine.
Inoltre due home computer MSX sono anch'essi a disposizione del pubblico per la visione di programmi o per piccole sedute di programmazione.
Per il momento l'esperimento col software non ha molto funzionato sia per la scarsità di programmi a disposizione della biblioteca sia per la poca richiesta da parte del pubblico. Forse più avanti "cercheremo di realizzare delle piccole videoteche fornite anche di home computer all'interno delle biblioteche rionali, maggiormente frequentate da ragazzi giovani per questo più stimolati a utilizzare programmi gioco e didattici su computer" ci spiega ancora Poltronieri.
Il Centro sembra quindi funzionare molto bene e soprattutto avere buone prospettive di sviluppo: il catalogo viene aggiornato periodicamente anche a seconda delle richieste del pubblico che in un apposito spazio del catalogo, chiamato "desiderata" possono suggerire o richiedere del materiale nuovo.

NOVITÀ

Con l'approssimarsi del periodo natalizio, le case di software stanno cominciando a sfornare giochi a getto continuo per accaparrarsi i favori — ovvero i soldi — degli appassionati di computer giochi. Non v'è dubbio che, data la grande offerta, il vostro problema principale sarà scegliere il programma giusto (o i programmi, dipende dalle vostre tasche). Ah, fossero sempre questi i problemi da affrontare!
Ma veniamo subito alle novità in arrivo, poiché lo spazio è poco e i giochi tanti.
La Beyond ha una serie di nuovi titoli tra cui figura l'atteso Eye of The Moon, il terzo ed ultimo episodio della trilogia di Midnight, Spy vs Spy II, ambientato in un'isola tropicale e, a detta di chi l'ha visto, migliore del primo, Elindor, un gioco simile in struttura a Lord of Midnight, e il secondo gioco di Shadowfire, intitolato Enigma Force.
La Martech ha una serie di novità prenatalizie, una delle quali dovrebbe essere piuttosto interessante visto che è stata realizzata dalla Electronic Pencil Company, il gruppo di programmatori che ha creato The Fourth Protocol. Si intitola Zoid ed è ispirata a dei modellini giocattolo di dinosauri meccanici che figureranno anche in un prossimo fumetto della Marvel. L'altro titolo è Geoff Capes Strongman, un gioco di simulazione sportiva basato sulle imprese sportive dell'ex lanciatore del peso inglese Geoff Capes.
La Gargoyle Games, famosa per le sue avventure grafiche Tir Na Nog e Dun Darach, lancierà il primo gioco di una nuova trilogia spaziale che funzionerà più o meno allo stesso modo dei due giochi di ambientazione celtica. La trilogia spazia nell'arco di alcuni secoli partendo dall'espansione dell'uomo nello spazio, passando attraverso scoperte di nuove galassie e contatti con intelligenze extraterrestri ostili che minacceranno l'esistenza della razza umana e la costringeranno a tornare al proprio al sistema solare dove dovrà lottare per difendere la Terra. Il primo gioco di questa trilogia si intitola Mars Port. Come se questo progetto monumentale non fosse abbastanza, la Gargoyle ha lanciato un nuovo gioco definito Edizione Speciale "Just For Fun": un arcade intitolato Sweevo's World (dove Sweevo sta per Self Willed Extreme Enviroment Vocational Organism: un robot).
Sweevo dovrebbe essere super intelligente ma sfortunatamente qualcosa non ha funzionato e il risultato è un robot piuttosto stupido che sbatte e inciampa contro qualunque cosa incontri sul suo cammino.
La Microsphere intende ripetere il successo di Skooldaze con un nuovo gioco di ambientazione scolastica intitolato Back to Skool. Dopo il furto delle pagelle, avrete la possibilità di sostituirle con altre di vostro gradimento, ma le distrazioni questa volta sono ancora più insidiose e comprendono la scuola femminile che si trova proprio di fronte alla vostra, divisa soltanto da un campo giochi.
La Hewson Consultant ha in serbo Astro Clones, un gioco ambientato nel XXI secolo con qualche elemento strategico simile a quelli presenti nel famoso Avalon e un po' di buon vecchio "shoot em up", ovvero spara e fuggi. Il gioco ha lo stile da "adventure movie" di Avalon e Dragontorc, ma la grafica è ricostruita così da riflettere lo scenario fantascientifico del gioco. La Datasoft lancierà quattro nuovi titoli: due tratti da giochi arcade, uno ispirato ad un film e uno di produzione originale. I due giochi arcade sono Pole Position II, il gioco di simulazione automobilisti-

ca con quattro circuiti diversi, e Elevator Action, conversione del gioco di spionaggio — risalita della Taito. Goonies è un gioco ispirato all'omonimo film di Steven Spielberg nel quale bisogna trovare un tesoro nascosto da una banda di pirati e Alternate Reality è un gioco d'azione/avventura con grafica in 3D e una colonna sonora che cambia continuamente.
Infine come super anteprima, la UK Gold ha annunciato, battendo sul tempo qualunque concorrente, che intende lanciare due settimane prima delle finali della Coppa del Mondo di calcio "il gioco ufficiale" dei Mondiali che si intitolerà Mexico 86 Wolrd Cup.

LUCASFILM SU SCHERMI ACTIVISION

I giochi Lucasfilm, presentati in pompa magna dall'Atari al CES 84 di Chiacago prima delle note vicissitudini economiche della società di Sunnyvale che portarono alla cessione dell'Atari a Jack Tramiel, arriveranno finalmente anche in Italia.

Mentre in Usa la distribuzione dei giochi è affidata alla Epyx, in Europa verranno commercializzati sotto il marchio Activison.
I primi due giochi realizzati dalla Lucasfilm Games sono Ballblazer e Rescue on Fractalus.
Ballblazer è un gioco futuristico di simulazione sportiva simile, in un certo senso, ad una partita di calcio che ha luogo su un campo a scacchiera nel quale, al comando di un "rotofoil", ciascun giocatore deve cercare di mandare una palla fluttuante nella rete dell'avversario. Lo schermo è diviso in due, come in Spy vs Spy, e presenta una grafica mozzafiato.
Rescue on Fractalus è invece un incrocio tra Star Raiders e Defender nel quale bisogna salvare numerosi piloti dispersi sul pianeta Fractalus evitando di farsi colpire da batterie di terra e dischi volanti nemici. Il gioco è stato realizzato con una incredibile attenzione per il dettaglio e il paesaggio viene costruito all'istante immagine per immagine così da risultare sempre diverso partita dopo partita.

ANTEPRIMA GAMES: POPEYE

Popeye (Dk'Tronics) è un gioco per Spectrum creato da Don Priestly. L'obiettivo del gioco è lo stesso della prima schermata del gioco da bar della Nintendo, anche se la struttura del gioco e il "paesaggio" sono completamente diversi.
Nei panni di Popeye dovrete cercare di raccogliere venticinque cuori sparsi qua e la per l'ambiente del gioco e presentarli a Oliva così da dimostrargli il "vostro" amore.
Ciascun schermo del gioco è costituito di strati sovrapposti e Popeye può sportare da uno all'altro muovendosi verso il "retro" o il "davanti" dello schermo così da passare davanti o dietro gli oggetti o i personaggi presenti sullo schermo. Succederà quindi che, se Popeye passa dietro una casa, non lo vedrete fino a che non uscirà dall'altra parte della stessa. Questa disposizione a strati vi permette di evitare alcuni nemici se questi si trovano su uno strato diverso da quello di Popeye. Ma attenzione a Bluto, poiché il barbuto omaccione può passare da uno strato all'altro e quindi inseguire Popeye ovunque.

Ovviamente Popeye non dovrà raccogliere solo i cuori ma anche altri oggetti necessari alla soluzione del gioco. Purtroppo ne potrà portare con sé solo otto alla volta quindi è necessario liberarsi dei cuori appena possibile.

Quello che colpisce e stupisce del gioco non è però la dinamica, che fra l'altro è piuttosto lenta e a volte può risultare un po' noiosa, ma la grafica. Lo schermo sembra quasi un fumetto: i personaggi sono molto grandi tanto che occupano quasi la metà dello schermo. Secondo il nostro esperto è incredibile come il programmatore sia riuscito a creare una grafica così dettagliata e colorata pur mantenendo i colori separati e senza problemi di "mescolamento".

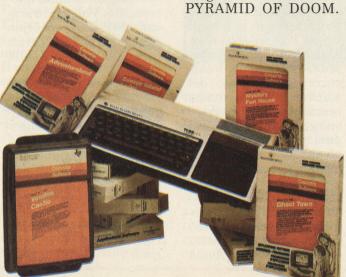
E PER PREMIO... UN ROBOT

Avevano attirato la nostra attenzione in uno stand del SIM, attenzione subito frustrata dalla comunicazione che "non sono in vendita" ma solo un gadget per attirare l'attenzione.
E in effetti ci sono riusciti perché di folla, a guardare quei robottini dalle forme molto poco umane e molto simili invece a costruzioni di "Meccano" elettroniche, ce n'erano molte.
Ma di questi parleremo prossimamente perché, dato il successo ottenuto, speriamo in una loro prossima diffusione e vendita.

Qui invece volevamo segnalare un'iniziativa dell'infaticabile rivista inglese Computer & Video Games che ha lanciato un concorso tra i suoi lettori il cui premio in palio sono sei robottini della Milton Bradley.
I robot si presentano in un kit di assemblaggio che lascia piena libertà di costruire secondo le forme e i desideri più disparati dei mostri meccanici telecomandati.
Il concorso consiste nel trovare in un puzzle di parole i nomi di quattro robot famosi.
Riportiamo il puzzle sfidando i nostri lettori a trovare i quattro personaggi-robot.
Non potete vincere niente ma solo divertirvi.
In bocca al lupo.

Z	W	Y	P	R	C	Q	S	I	J	T	K	C	T
Y	A	S	T	A	C	B	N	M	B	R	U	D	U
O	D	R	O	B	O	T	I	X	O	P	X	V	V
A	V	G	Z	A	D	R	H	F	L	R	W	E	I
M	U	R	T	Y	A	Q	W	S	G	Q	V	H	A
A	C	D	E	P	L	R	M	A	R	V	I	N	X
G	Y	E	F	F	E	P	A	F	D	P	M	N	B
E	B	F	G	E	K	D	Y	C	V	I	D	E	O
A	E	G	K	D	S	X	O	O	I	P	J	Q	K
P	R	F	H	D	L	E	M	N	O	O	G	P	R
X	M	C	C	Z	L	L	M	N	X	H	A	I	V
R	E	S	G	V	U	F	Z	M	N	Q	O	R	W
U	N	Y	O	I	W	J	K	T	Y	S	E	P	U
A	T	V	Z	Y	M	N	S	Q	X	J	S	K	L

AVVENTURA NEL TEXAS

Anche per il TI/99, si aprono le distese delle verdi praterie dell'avventura.
La J-Soft vende per corrispondenza 9 adventure testuali che terranno impegnati per lunghe ore gli appassionati giocatori texani. Ecco i titoli:
VOODOO CASTLE Dovete liberare il Conte Cristo dalla maledizione che i suoi nemici gli hanno inflitto.
ADVENTURLAND. Dovete scoprire i tredici tesori nascosti nella foresta incantata.
STRANGE ODISSEY. In panne su uno sconosciuto pianeta, mentre cercate di aggiustare la vostra astronave vi incuriosite dell'antica civiltà che abitava questi luoghi.
THE GOLDEN VOYAGE. L'anziano re persiano ha solo tre giorni di vita se non riuscirete a trovare in tempo la mitica fontana della giovinezza.
SAVAGE ISLAND SERIES. Un'isola misteriosa coperta dalla foresta vergine, strane creature che la abitano. Puoi diventare un eroe o morire orribilmente.
MYSTERY FON HOUSE. C'è un premio nascosto nella casa del mistero.
THE COUNT. Ti svegli e ti trovi un paletto da tenda in mano. Perché sei in Transilvania e il postino ti consegna un flacone di sangue?
PYRAMID OF DOOM. Una piramide da poco scoperta nasconde favolosi tesori. Ma portarli fuori non sarà semplice.
GHOSTTOWN. Tesori e fantasmi per la città più spettrale del mondo.
Per poter giocare a questi giochi dovete inserire nel computer il Modulo Avventura (70.000 lire), una speciale cartuccia che funge da interprete del linguaggio delle cassette. Le cassette costano 30.000 lire e vanno richieste per posta a: J-Soft, Viale Restelli, 5, 20124 Milano. Il pagamento può essere effettuato con assegno, con contrassegno al postino oppure versando l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J-Soft.
E ricordatevi della "Pagina Amica": inviateci soluzioni, e consigli.

BYTES

Come la moda che riscopre gli abiti degli anni '50 o '60 in un continuo ripetersi di cicli, anche i videogiochi sembrano vivere periodi di splendore e di miseria di "generi". Questa è l'opinione di Steve Turner, autore del gioco della Hewson Consultant, Astro Clone, di cui parliamo nelle pagine di Ready. Secondo Turner, infatti, "gli shoot em up sembrano essere ritornati di moda, quindi ho sviluppato delle nuove tecniche per inserirli nella struttura degli adventure movie". Ritornano in auge i giochi spara e fuggi? Voi che ne dite?...
Osservando la massa di giochi di pugilato e di karate apparsi quasi contemporaneamente sul mercato viene da chiedersi se è soltanto una coincidenza oppure se, come sembra più probabile, le case produttrici di software stiano dimostrando una certa mancanza di fantasia. Frank Bruno's Boxing della Elite, Rocco della Gremlin Graphics, Championship Boxing della US Gold, Knockout della Alligata e Barry McGuigan World Championship Boxing della Activision sono i titoli dei giochi di pugilato in circolazione; per il karate o kung fu (ammetto la mia ignoranza: non ho mai capito la differenza tra i due) abbiamo invece The Way of Exploding Fist della Melbourne House, International Karate della System 3 Software, Chop Suey della English Software e (imminente) Yie Ar Kung FU della Imagine — senza contare il "vecchio" Bruce Lee della Datasoft. Insomma, a che gioco giochiamo? Consiglio per l'acquisto: provateli tutti (quando possibile) prima di decidere quale secondo voi è il migliore da acquistare: gli altri titoli, per quel che vi riguarda (e ci riguarda) possono anche prendere polvere sugli scaffali dei negozi. Un gioco per disciplina sportiva dovrebbe bastarvi...
Visto che siamo in tema di pugilato, qualcuno mi faccia il favore di dirmi chi sono questi Frank Bruno e Barry McGuigan? Fosse stato Marvin Hagler's Boxing avrei capito, ma Bruno e McGuigan...
Questo mese devo aver digerito male il cappuccino con brioche perché mi sento particolarmente acido, ma quando "ce vo' ce vo'" direbbero in quel di Roma. Possibile che il pudore sia una cosa sconosciuta nel frenetico e concorrenziale mondo del software: l'Activision ha lanciato in Inghilterra il suo gioco di pugilato, badate bene: dopo che tutti gli altri erano già in commercio, affermando che il gioco è un "totally new concept", mentre la Ocean che vende Frankie Goes To Hollywood in pacco doppio un'audio cassetta contenente sul lato A una ennesima versione (questa volta "Live") di "Relax" e sul lato B le istruzioni del gioco, definisce quest'ultima particolarità, chiamata Datatune, "una nuova idea". Ehi, Ocean, hai mai sentito parlare di Deus Ex Machina?...
Cosa c'è di sbagliato nella foto di apertura del Capitolo 1 del Manuale del Macintosh della Apple? Avete 30 secondi per rispondere... O.K., tempo scaduto. La foto ritrae un giovane studente seduto ad un tavolo, dietro una lavagna piena di formule e disegni geometrici, intento a maneggiare il suo Mac. L'espressione del baldo giovane è di intensa concentrazione: ci si chiede chissà cosa starà osservando di tanto interessante. Volete proprio saperlo? Uno schermo spento perché l'interruttore del computer è sulla posizione Off!...
A proposito, se qualcuno trovasse o avesse già trovato errori grossolani simili a quelli della foto sopracitata perché non la manda in redazione? Potreste dividere con gli altri lettori il divertimento di cogliere in fallo i persuasori occulti della comunicazione pubblicitaria e delle pubbliche relazioni...
L'autorevole e, solitamente, ben informato giornalista americano John Dvorak ha recentemente scritto sulla sua rubrica "Inside Track", nel settimanale Infoworld, che nella comunità finanziaria di New York circola una voce secondo la quale l'IBM seppellirà il PCjr. Dvorak intende seppellire nel vero senso della parola e non come semplice modo di dire. "Il termine operativo sarebbe "interramento". Pensiamo che l'IBM sarebbe disposta a subire una perdita di 5 centesimi per azione per liberarsene" avrebbe detto qualcuno a Dvorak, aggiungendo che "probabilmente li frantumerà e poi li seppellirà". Secondo Dvorak l'IBM avrebbe almeno 250.000 PCjr in un magazzino a prendere polvere. Se la cosa vi pare strana, sappiate che è abbastanza normale distruggere merci per evitare l'erosione dei prezzi: si fa anche da noi con pomodori e arance e l'ha fatto anche l'Atari con le cartucce invendute di alcuni giochi ai tempi della crisi del VCS. Certo che finire sotto terra è un epilogo inglorioso per un computer IBM...
Gary Carlston, presidente e fondatore della Broder bund ha dichiarato recentemente di non considerare finiti i computer a 8 bit: "Non sono ancora stati spinti fino al limite" ha detto. Se lo dice lui, che sicuramente sa il fatto suo, chi siamo noi per contraddirlo? Quindi, non recitate il requiem per i vostri Commodore 64, Apple II, Atari e Spectrum...Ciao, ciao!

Mr. Byte

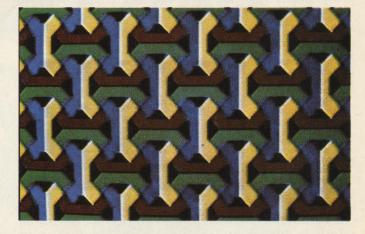
LICENZIAMENTI ALLA COMMODORE

Negli ultimi due anni la pratica del licenziamento è stata usata dalle case produttrici di hardware per home computer per combattere la crisi che ha colpito il mercato mondiale. Dopo un periodo di crescita iperbolica, assolutamente innaturale dal punto di vista economico, che aveva spinto le industrie a lievitare oltre misura il numero dei suoi dipendenti, si è dovuto invertire la marcia e ridurre i costi di gestione.
I primi tagli colpiscono, come sempre, la forza lavoro e anche la Commodore International, ritenuta una delle società più solide del settore, ha dovuto ricorrere a questa soluzione per reagire ad un pesante calo delle vendite nel periodo estivo che ha interessato tutta l'industria americana degli home computer. Ne hanno fatto le spese settecento dipendenti, circa il 15% della forza lavoro.
I licenziamenti sono la conseguenza di una perdita di circa 80 milioni di dollari nel quarto quadrimestre che comprende una svalutazione dell'inventario di magazzino, cioè delle merci invendute, di circa 50 milioni di dollari. Dal luglio 1984 ad oggi la Commodore International ha ridotto la sua forza lavoro da 6.700 dipendenti a 3.800.
Un portavoce della Commodore ha annunciato che "i licenziamenti non avranno assolutamente alcun effetto sulle consegne del 128 e dell'Amiga".

PER I PRINCIPIANTI

Chissà quanti di voi sono degli appassionati di musica: non possiamo proprio dirlo ma come tutti i giovani sarete sicuramente, se non musicisti voi stessi, almeno ascoltatori accaniti.
Se per caso a qualcuno venisse il ghiribizzo di imparare a strimpellare su uno strumento, forse queste tastiere elettroniche Buontempi può fare al caso suo.
Sono semplici da usare e da imparare, ma abbastanza sofisticate per consentire di suonare senza straziare le orecchie a tutta la famiglia. Sono due tastiere polifoniche a 4 note, la più piccola 26 tasti e un timbro, la più grande 32 tasti e tre timbri più vibrato.
Entrambi i modelli presentano un dispositivo di "pitch" che consente di accordare lo strumento con altri strumenti. Questo è molto utile per chi si divertisse a suonare con altri amici e volesse arricchire le proprie musiche di sonorità più ampie.
È possibile collegarle a un impianto Hifi, o sentire il suono direttamente dagli altoparlanti incorporati o ancora, gioia delle mamme, si possono sentire in cuffia collegando per esempio le cuffie del vostro walkman.
Il prezzo al pubblico è di l. 75.000 per il modello più piccolo e 99.000 per quello più grande.

A SCUOLA DI COMPUTERGRAFICA

La EIDOS di Milano, società specializzata in "eidomatica", cioè l'informatica delle immagini, organizza anche quest'anno dei corsi a vari livelli per l'insegnamento della trattazione e progettazione elettronica delle immagini.
Il primo è il "Corso di Formazione di Tecnici Eidomatici" di durata annuale, a tempo pieno (11 mesi 8 ore al giorno).
Il corso fornisce competenze specialistiche nel campo della creazione ed elaborazione di immagini mediante computer, nonché la conoscenza dei principali strumenti di gestione delle immagini come videodischi e videotecnologie.
Sono previsti un massimo di 20 partecipanti che dovranno sostenere alcune prove di selezione consistenti in test attitudinali, colloquio motivazionale e prova di lingua inglese. Le domande di partecipazione dovranno pervenire entro il 7 gennaio.
Il secondo corso è invece serale (lunedì, martedì, giovedì, 18.30/21.30) e si rivolge alla creazione e animazione di immagini al computer. Si chiama "Atelier Eidomatico" e consiste in un corso introduttivo di tre settimane e uno di specializzazione per la creazione e animazione. Questo corso inizierà il 2 dicembre.

Per ulteriori informazioni potrete rivolgervi alla EIDOS via Fontana, 16, Milano.

MEGAGIOCO CON MIKRO-PLUS

La Mikrogen, la casa di software che ha inventato la serie di Wally Week — Pyjamarama, Every One's A Wally e Herbert's Dummy Run — lanciata in Italia nella collana Jackson Soft Oro, ha prodotto il primo mega-gioco per lo Spectrum.
Per mega-gioco si intende un gioco che comprende una "aggiunta-hardware" che aumenta la memoria e la potenza di un computer, nel caso specifico dello Spectrum.
Precedentemente, già altre case avevano annunciato il lancio di un mega-gioco con aggiunta-hardware, ma nessuna era mai riuscita a immetterlo effettivamente sul mercato.
La Imagine fu la prima a prospettare la possibilità di un mega-gioco, ma la società chiuse per fallimento prima di potere portare a termine il progetto. La nuova aggiunta-hardware della Mikrogen si chiama Mikro-Plus e, collegata allo Spectrum, consente di espandere la memoria utilizzabile di 60 K modificandone inoltre il sistema operativo così da consentire ai programmatori di aumentare fino al limite massimo le capacità dello Spectrum.

Secondo la Mikrogen questa aggiunta-hardware gli permetterà di produrre giochi con molti più schermi e livelli e, allo stesso tempo, rendere ciascun schermo più complesso e interessante.

Il primo gioco realizzato con il Mikro-Plus sarà un arcade-adventure fantastico, probabilmente sul genere dei giochi di Wally Week, del quale non è stato anticipato neanche il titolo. Mentre è già previsto un secondo mega-gioco che sarà ispirato alla serie televisiva, trasmessa in Inghilterra, Battle of the Planets.

TEMPI DURI PER I PIRATI

Il 16 settembre passerà alla storia come il "lunedì nero" della pirateria di computer giochi. In Inghilterra, quantomeno. È infatti la data in cui la nuova legge contro la pirateria del software per computer è entrata in effetto nel Regno Unito.
Le pene previste dal Copyrigth (Computer Software) Amendement Act, cioè l'emendamento alla legge sul diritto d'autore relativo al software per computer, per chi copia illegalmente software per computer a scopo di lucro sono piuttosto pesanti e scoraggeranno sicuramente molti pirati che fino ad ora operavano in tutta tranquillità e in spregio del diritto d'autore. Per i reati minori quali la vendita, il possesso e l'esposizione di copie illegali sono previste multe fino a 2.000 sterline o due mesi di detenzione o entrambi. Per i reati maggiori possono essere comminati fino a due anni di detenzione e multe illimitate.

QUANDO COMPRI COMMODORE, ESIGI LA TUA GARANZIA.

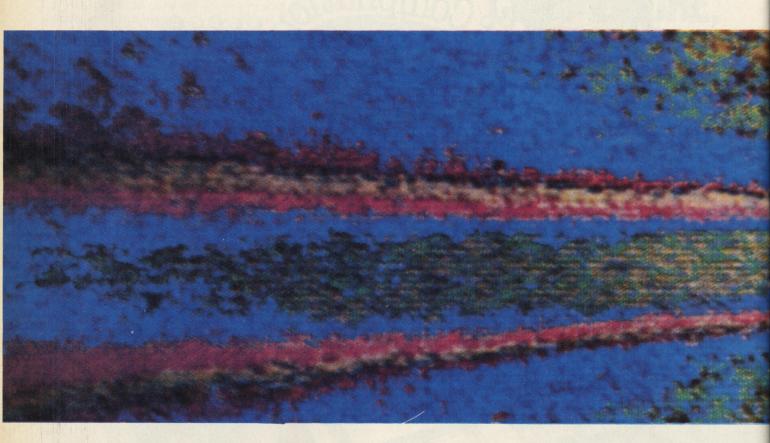
GRUPPO ETHOS

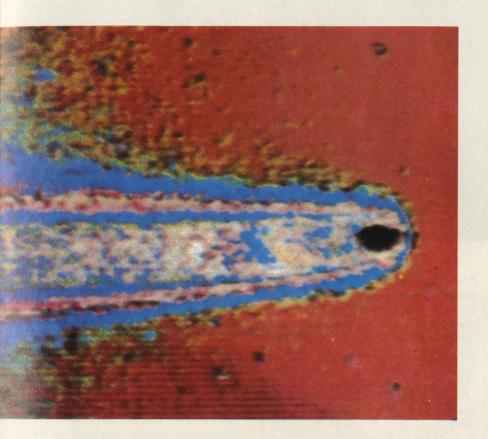
Prima di comprare un computer Commodore, o anche un disk drive o una stampante, guarda che ci sia la garanzia. Solo con la garanzia, infatti, hai diritto all'assistenza della Commodore Italiana. Altrimenti, al primo problema rischi di dover buttar via tutto. E sarebbe un vero peccato.

Commodore

SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

L'UNIVERSO A

L'evento dell'anno: l'arrivo della cometa di Halley sta occupando la mente, il tempo, il denaro di milioni di persone in tutto il mondo. I giornali gli hanno dedicato copertine, pagine e pagine di illustrazioni, spiegazioni, storie, ipotesi e aneddoti vari. La cometa sembra essere diventata la signora dell'universo e come si addice a una "star" il suo passaggio è osservato e ammirato da milioni di persone.
Di fianco alle superstizioni popolari che da sempre ammantano il passaggio di una cometa di mistero e paura, gli scienziati di tutto il mondo, organizzati nell'International Halley Watch: 900 astronomi di oltre 47 paesi, si preparano ad osservare con un dispiego di mezzi mai utilizzati prima il passaggio di Halley.
Cinque navicelle spaziali verranno lanciate incontro alla cometa per fotografarla e studiarla da vicino. Anche gli europei lanceranno la loro che dovrebbe arrivare a circa 500 chilometri dalla sua superficie, inviando in continuazione sulla terra le informazioni che man mano riceve. Giotto, il nome dato alla sonda europea, rende omaggio al pittore che in uno dei suoi più belli affreschi "L'adorazione dei Magi" ritrasse una cometa sopra la capanna della Sacra Famiglia. Non era sicuramente la cometa di Halley quella della nascita di Cristo (gli astronomi hanno calcolato che l'apparizione più vicina di Halley è avvenuta il 12 a.C.) ma nei cieli di Padova dove Giotto dipingeva, Halley passò proprio in quegli anni.
Ma non solo gli scienziati e gli appassionati osserveranno la cometa. Anche il mondo degli affari. Agenzie turistiche, giornali, associazioni di amatori hanno organizzato in tutto il mondo

OTTO BIT

ARRIVA LA COMETA DI HALLEY. TUTTO IL MONDO, ANCHE QUELLO DEL COMPUTER, ALZA GLI OCCHI AL CIELO PER SEGUIRNE IL PASSAGGIO. BREVE PANORAMICA NEL SOFTWARE ASTRONOMICO

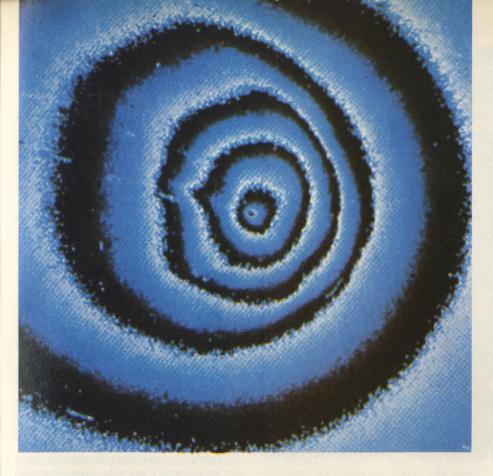
di Benedetta Torrani e Danilo Lamera

viaggi appositi di osservazione. Le ditte di telescopi non hanno mai venduto tanto in vita loro: e l'America, naturalmente, si è già lanciata nella produzione di tutta la gadgetteria che li contraddistingue.
Forse la cometa che segnò col suo passaggio: l'assedio di Gerusalemme da parte delle truppe romane nel 66 dc, la conquista di Gengis Khan nel 1222, la battaglia che salvò Christendom dai Turchi nel 1456, la nascita (1835) e la morte (1910) di Mark Twain, ma soprattutto la cometa che permise le prime ipotesi per la spiegazione scientifica di questo fenomeno celeste che era stato fino a quel momento compreso nell'insieme dei fenomeni atmosferici come la pioggia o le nuvole, forse, dicevamo, questa cometa ben si merita tutto questo interesse.
Anche se, paradossalmente, l'odierno passaggio di Halley sarà quello meno spettacolare. Chi, e non certo voi, si ricorda lo scorso passaggio quando Halley superò in luminosità la Stella Polare e la sua coda occupò più della metà della volta celeste rimarrà un po' deluso. Potremo sì vederla a occhio nudo ma con difficoltà: non sarà molto luminosa e, per gli abitanti del nostro emisfero, apparirà molto bassa sull'orizzonte.

Di fronte a sì tanta fama e luminosità non potevamo esimerci dal dare il nostro umile omaggio.

Non potevamo, ed eccoci qui con qualche consiglio, qualche curiosità e, naturalmente, una guida ragionata e aggiornata ai programmi astronomici.

Buona lettura e, soprattutto, buona osservazione.

Se l'imminente visita che la cometa di Halley concederà alla nostra volta celeste comincia a stuzzicarvi sin d'ora interessi per l'Astronomia che mai avreste sospettato di possedere, ci sembra doveroso proporvi in queste poche righe una microguida ai misteri del macrocosmo filtrati attraverso l'impassibile occhio del computer, che può diventare per l'occasione il più potente ed affidabile dei telescopi.
Il software dedicato ad un argomento interessante come lo studio dell'Universo e della sua conformazione mediato dalla vista ahimè un po' miope degli esseri umani, è per la verità solo una piccola goccia di pioggia dispersa nell'oceano dei programmi dedicati ad altre finalità.
Ad ogni buon conto non esiste home computer che non abbia almeno un titolo nel suo catalogo pronto a riprodurre dei veri e propri mini-planetari nella manciata di pollici resi disponibili dallo schermo della TV di casa.
La maggior parte di questi programmi non ha avuto, forse, il successo che avrebbe meritato, salvo poi venire rispolverati in quelle occasioni, come l'avvento di questa ben nota cometa, in cui anche i più sprovveduti non possono fare a meno di volgere lo sguardo al cielo nella speranza di scorgere qualche segno del fato.
Iniziamo la nostra perlustrazione nell'universo del software astronomico dal programma che più direttamente si ispira alla cometa di Halley, integrandola in una situazione di gioco (tutto sommato, state leggendo Video Giochi & Computer).
Stiamo parlando di THE HALLEY PROJECT: A MISSION IN OUR SOLAR SYSTEM della Tom Snyder Production per Atari, Apple, C64 e IBMpc.
A metà tra l'educational e il videogioco, The Halley Project è una accurata simulazione di quasi l'intero sistema solare inclusi il sole, i pianeti e molte delle lune. È, come vedremo, un programma complesso e ricco di spunti diversi che vi permetteranno un vero viaggio nell'universo del nostro sistema solare.
Siete arruolati come piloti in un gruppo scelto di avviatori selezionati per svolgere delle missioni spaziali all'interno del sistema solare. La vostra base è in un luogo segreto all'interno del nucleo di Halley.
Le prime dieci missioni, considerate d'allenamento, vi permetteranno, se compiute con successo, di essere promosso di grado e di accedere alle missioni "vere" attraverso le quali progredirete man mano fino a raggiungere il prestigioso titolo di "Starbird". È solo a questo punto che potrete partecipare alla missione top-secret: Halley Project, di cui anche voi che giocate non saprete niente fino all'ultimo.
Naturalmente viaggerete su una navicella spaziale completa di tutta la strumentazione necessaria: pannello indicatore, schermo di visione, motori a tre velocità compresa una di navigazione nell'iperspazio e i vari indicatori di velocità, direzione, tempo trascorso. E naturalmente il radar.
L'astronave può ruotare intorno al suo asse di 360 gradi dandovi la possibilità di avere una visione completa dell'universo che vi circonda. Come dicevamo all'inizio, la ricostruzione simulata dell'universo è molto precisa: le orbite, le velocità, le distanze reciproche dei vari pianeti che ruotano intorno al sole sono precise "al centimetro". Per farvi un esempio, se voleste andare dalla terra a Giove alla velocità di navigazione degli attuali voli spaziali, dovreste lasciare acceso il vostro computer per più di quattro mesi.
Ma vediamo un po' meglio come si sviluppa una singola missione.
Una scritta vi informa della destinazione.
Premete qualunque tasto e decollerete dalla base segreta di Halley, lasciando dietro a voi la coda scintillante della cometa. Il primo compito è quello di stabilire la posizione, relativa a Halley, della vostra destinazione e subito dopo di calcolarne la distanza. Siccome la cometa di Halley viaggia attraverso il sistema solare – non è come i pianeti in orbita al suo interno – ogni missione inizia nella posizione in cui si trova la cometa in quel momento. Il radar segnala la vostra posizione come quella al centro del cerchio. Per riuscire ad orientarvi in questa visione in "soggettiva" dovete innanzitutto localizzare il sole, segnato da un punto più luminoso, da lì è facile poi calcolare le orbite dei vari pianeti e quindi localizzare la vostra destinazione.
È a questo punto che inizia il divertimento. Ai limiti del cerchio del radar appaiono i nomi delle costellazioni dell'eclittica, quelle stelle "fisse" conosciute anche come Zodiaco. Visto dove è situato il vostro obiettivo, tornate allo schermo di visione e puntate la prua dell'astronave verso di esso.
Ma nell'universo non ci sono cartelli indicatori e dovrete imparare a muovervi tra le stelle riconoscendole a vista. Se non siete già degli esperti una Simple Star Chart (una semplice carta del cielo) vi aiuterà a riconoscere la costellazione dello Scorpione

PICCOLO DIZIONARIO DEI TERMINI "COMETICI"

Afelio - Il punto dell'orbita di una cometa, e più in generale di ogni corpo celeste che ruoti intorno al sole, più lontano da esso.

Apparizione - Il periodo di tempo durante cui un oggetto celeste è visibile da Terra.

Chioma - La regione della cometa contenente gas e polveri che avvolge il nucleo; i materiali che la costituiscono non sono ancora stati spinti nella coda dalla pressione della radiazione e del vento solare.

Coda - Un termine generico usato per descrivere i materiali (ioni e polveri) che, abbandonata la testa cometaria, si allontanano in direzione opposta al Sole.

Coda di ioni - Questo tipo di coda si forma quando le molecole emesse dal nucleo sono ionizzate dalla luce solare e trascinate lontano lungo le linee del campo magnetico trasportato dal vento solare.

Coda di plasma - Un'altra denominazione con cui si indica la coda di ioni.

Coda di polvere - Formata da particelle solide di polvere che abbandonano il nucleo della cometa durante la sublimazione dei ghiacci. A seguito della pressione di radiazione e del moto orbitale, queste polveri si allontanano dal nucleo. La coda di polvere risplende di luce solare diffusa.

Eclittica - La traiettoria del Sole proiettata sulla sfera celeste.

Nucleo - È all'origine di tutti i fenomeni cometari. Si ritiene sia costituito da una "palla di neve" formata da gas solidificati e da polveri.

Pevielio - Il punto dell'orbita di un corpo celeste più vicinoal sole.

Perturbazione - L'effetto gravitazionale sul moto orbitale di un oggetto dovuto a masse diverse dal Sole (di solito i pianeti).

Sublimazione - La trasformazione di fase direttamente da solido a gas, senza passare per la fase liquida.

Testa - Il nucleo e la chioma della cometa considerati assieme.

Vento solare - È costituito dai gas ionizzati, trasportanti campi magnetici, che sono espulsi dalla superficie del Sole con velocità dell'ordine di 450 km/s.

da quella del Toro. Naturalmente viene fornita a corredo del programma. Quando siete finalmente arrivati nell'orbita del vostro obiettivo dovete aspettare l'autorizzazione a procedere alle manovre di atterraggio, viaggiando nell'attesa nella sua orbita. Ricevuto l'OK, atterrate e, nella landa desolata del pianeta vedrete il nome della prossima destinazione.

Ma, man mano che procederete nelle missioni, l'indicazione non sarà rappresentata dal semplice nome del luogo-destinazione ma vi verrà fornito un semplice indizio, un indovinello o qualche vaga indicazione.

Dovrete imparare a muovervi nell'universo con destrezza e precisione e a conoscerlo come le vostre tasche. E ricordate che la navigazione nell'iperspazio, sicuramente più veloce, può portarvi a "superare" inavvertitamente l'obiettivo.

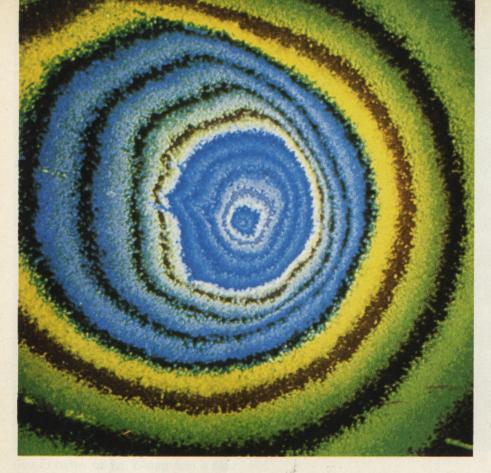
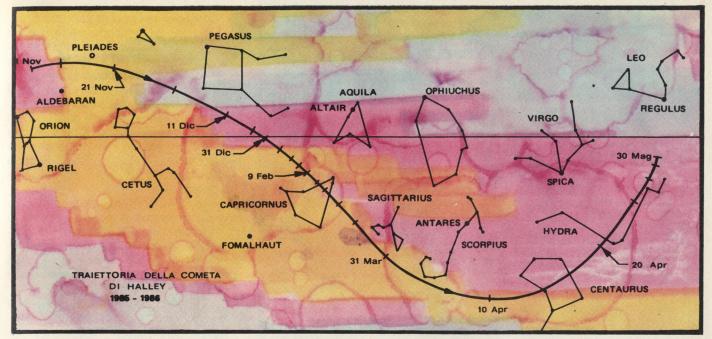
Ma c'è un altro ostacolo: l'eclissi. Se il vostro obiettivo si venisse a trovare tra voi e il sole scomparirebbe alla vostra vista (perché il suo lato illuminato sarebbe quello rivolto verso il sole e non quello rivolto verso di voi) e quindi lo potreste individuare solo nella misura in cui copre totalmente o in parte una costellazione o una stella sul fondo.

Altro ostacolo è rappresentato dal tempo. Per completare le missioni non dovrete solo trovare la destinazione ma anche rispettare i tempi che vi vengono concessi per portarla a termine: da questo dipenderà la qualificazione finale per l'undicesima missione top-secret.

Insomma The Halley Project è veramente un gioco di alta simulazione che richiede e conduce a una buona conoscenza del sistema solare, dei suoi pianeti, stelle e costellazioni.

Forse l'unico appunto che si potrebbe fare riguarda la grafica che non è all'altezza: è abbastanza semplice e non particolareggiata. In lontananza i pianeti sono tutti uguali (tranne nelle dimensioni) senza la resa di superfici o montagne. Ma la mancanza di dettagli grafici è andata a tutto vantaggio della complessità e precisione nella ricostruzione dei percorsi, nella disposizione spaziale, nei movimenti delle orbite, nelle distanze.

The Halley Project è stato realizzato dalla Tom Snyder Production ed è compatibile con Atari, Apple, Commodore 64.

Solo per Apple è questo secondo programma decisamente più informativo sulla cometa di Halley. Si chiama HALEY'S COMET ON YOUR HOME

COMPUTER (S&T Software) ed è disponibile solo per corrispondenza.
Comprende un pacchetto di sei utilities collegate da un menù comune.
Presentano una breve storia della cometa di Halley e della sua apparizione, permettono di calcolare il suo percorso attraverso il firmamento, di trovarla nel cielo di qualunque parte del mondo in qualunque momento della sua permanenza durante questa apparizione e mostrano graficamente il percorso della cometa all'interno del sistema solare. Per chi fosse interessato ecco l'indirizzo della casa produttrice a cui può rivolgersi per avere informazioni:
S&T Software - 13361 FratiLane, Sebastopol, CA 95472, U.S.A.
Veniamo ora a dei programmi più generali di astronomia di cui alcuni offrono una sezione anche sulla cometa di Halley.
Il primo, sviluppato per Commodore 64, nonostante abbia ormai più di due anni di vita (la sua commercializzazione coincise proprio con il lancio di tale computer sul mercato), si dimostra ancora degno di un posto di rilievo in ogni libreria di software meritevole di questo nome.
Stiamo parlando di *VISIBLE SOLAR SYSTEM* (Commodore-1983), una cartuccia per il CBM dedicata ai misteri del nostro sistema solare con un approccio all'argomento non certo ortodosso ma quantomeno originale ed efficace.
La cartuccia, anche se non può certo essere assimilata ad un gioco, di primo acchìto dà tuttavia questa impressione.
Siete infatti al comando di un'astronave che ha il compito di viaggiare fino ai satelliti più lontani di Giove in una fantastica esplorazione che vi porterà a diretto contatto con i pianeti del sistema solare.
L'astronave, l'avrete capito, non è che l'azzeccato pretesto per introdurvi al complesso mondo dell'Astronomia, sia pure nei suoi rudimenti, e conferisce al gioco un elemento dinamico che offre un po' di intrigo allo scenario.
Tra le attrezzature di bordo non manca, naturalmente un computer, che si premura di dispensarvi le informazioni fondamentali sui quattro pianeti più importanti del sistema, offrendone pure una rappresentazione grafica di effetto.
Ulteriori possibilità sono poi offerte dal modulo ASTROCALC, che si occupa di studiare i rapporti tra i vari pianeti, a due a due, lasciandovi pure la possibilità di effettuare qualche confronto sulla base delle vostre esperienze simulate.
Anche se VISIBLE SOLAR SYSTEM non è un gioco e nemmeno un trattato di Astronomia, non potrà fare a meno di interessarvi sia per la brillantezza con cui è stato programmato, sia per la solidità della sua impostazione.
Per l'*Apple II* e tutta la sua famiglia la scelta si allarga.
Cominciamo da *STELLAR ASTRONOMY*, un vecchio programma del 1981 sviluppato su floppy da due professori universitari, Mark Cross e John Rutledge.
Stellar Astronomy racchiude in sé un piccolo package di sei programmi, ciascuno suddiviso in ulteriori sottomenù, dedicato allo studio dell'Universo ed all'insegnamento di una parte dei fenomeni che lo riguardano.
Gli argomenti sviluppati sono trattati in modo scientifico ma sempre molto semplice e la grafica, che pure qui assume rilievi marginali, è usata con molta intelligenza.
Vengono studiate anzitutto, in un sistema di assi cartesiani, le relazioni tra temperatura e luminosità delle stelle per poi passare all'esame della posizione del sistema solare all'interno della Galassia.
Un'altra sezione è dedicata alle stelle in movimento ed alla superstar dei nostri cieli, Sirio (Costellazione del Cane Maggiore), la stella più brillante di tutta la volta celeste, di cui viene tracciata una piccola storia, senza naturalmente dimenticare la piccola nana bianca sua inseparabile compagna.
Non manca di certo un programma dedicato alle costellazioni ed alle loro rappresentazioni (ahimè in bassa risoluzione), con il gadget di un piccolo quiz sull'argomento che in breve vi tramuterà in veri e propri esperti.
Se a questo punto non avrete ancora appagato la vostra sete di sapere potrete infine dilettarvi con le disquisizioni sulla morte delle stelle o su quelle non meno interessanti che riguardano l'Effetto Doppler. Le pagine di testo, numerose e mai noiose, risultano un po' lente nella rappresentazione perché riprodotte tutte in modo grafico.
Diverso e nel complesso più riuscito del precedente, sempre per Apple, è *THE STAR GAZER'S GUIDE* (Synergistic Software - 1979), un floppy che si rivela un vero e proprio atlante dell'Universo in grado di appagare ogni astronomo dilettante.
Anche questo programma è diviso in sottomenù ma questa volta la veste grafica è decisamente superiore.
Il fulcro di tutto il package è dato da due mappe del cielo stellato come si presenta ai nostri occhi durante il pe-

Percorso della Cometa di Halley dal novembre 1985 al maggio 1986.

riodo invernale e quello estivo.

Nella rappresentazione sullo schermo, necessariamente riduttiva, sono poi segnalate le diverse costellazioni, tutte contrassegnate da un numero di identificazione. Richiamando la costellazione di nostro interesse mediante un apposito comando, viene disegnata sul video la sua composizione, con particolare cura nel rappresentare con proporzionalità le dimensioni delle varie stelle che la compongono.

A questo punto è pure possibile fare tracciare al computer le linee immaginarie che collegano le varie stelle nella raffigurazione del simbolo che dà il nome alla costellazione, mentre una pagina di testo si occupa di offrire le delucidazioni del caso.

Il risultato è quantomai di effetto e costituisce senz'altro il punto di maggior richiamo del programma. Le altre sezioni del package non per questo sono meno interessanti, ed offrono a loro volta splendidi effetti e dotte descrizioni di fenomeni come le nebulose, le stelle in generale e l'intera galassia come noi la conosciamo.

Ultimo programma per Apple che valga la pena di menzionare è *SAT-TRAK*, un titolo piuttosto vecchiotto che è diventato un vero e proprio cult-program per tutti gli utilizzatori di Apple, specie per quelli – e non sono pochi – che se ne avvalgono per scopi radioamatoriali.

Il successo di questo titolo è presto spiegato. Si tratta di un sistema di software che permette l'osservazione, su di una mappa simulata del globo terrestre, dei satelliti che ruotano perennemente nella sua orbita, ne disegna il loro tracciato e riporta in modo molto scientifico tutti i dati relativi alla loro posizione rispetto alla terra.

SAT-TRAK è un programma molto ben fatto che è predisposto, tra le altre cose, per la gestione di un piccolo data-base dei satelliti richiamabili di volta in volta sullo schermo. Sfortunatamente l'utilizzo di questo software, pure supportato da un manuale di istruzioni molto esauriente, può essere proficuo solamente da parte di un addetto ai lavori, tanto sono complessi i dati richiesti per l'inserimento di un nuovo satellite nel data-base.

Ciò nonostante, anche i non addetti potranno contare sul programma per soddisfare qualche curiosità anche solo avvalendosi dei trenta satelliti già ospitati nel data-base. Vale la pena di menzionare che proprio SAT-TRAK è stato utilizzato da uno dei due radioamatori italiani che sono riusciti a parlare via etere con il comandante di una delle ultime missioni dello Shuttle mentre quest'ultimo transitava sopra ai nostri cieli.

L'intraprendente CW aveva richiesto

IL CONTO ALLA ROVESCIA

NOVEMBRE 1985 - primo avvicinamento: la cometa si può vedere con l'ausilio almeno di un binocolo.

DICEMBRE - si può vedere a occhio nudo la sera.

1/20 GENNAIO 1986 - si può vedere a occhio nudo in prima serata in una zona non troppo illuminata o inquinata o, naturalmente, nebbiosa.

9 FEBBRAIO - Perifelio, il punto più vicino al sole.

20 FEBBRAIO/15 MARZO - Riappare prima del tramonto. Si può vedere a occhio nudo. La coda inizia ad allungarsi.

15/25 MARZO - È il periodo migliore per vederla nella zona sottostante il 35° parallelo nord (circa la zona tra ....). Apparirà verso sudovest qualche ora prima del tramonto. La coda è quasi alla sua massima lunghezza.

10/11 APRILE - La cometa è nel punto più vicino alla terra ma anche nel punto più a sud. La visione migliore si avrà nei paesi a sud dell'equatore.

12/26 APRILE - La cometa si muove velocemente verso nord. La coda si accorcia e la cometa si scurise. Si vede durante la notte ma il chiarore della luna creerà qualche problema.

26 APRILE/4 MAGGIO - Ultima possibilità di vederla a occhio nudo. Sarà visibile durante quasi tutta la notte.

MAGGIO/AGOSTO - Visibile solo con telescopi, anche piccoli, prima che sparisca.

1987 - la cometa di Halley è solo un ricordo. Almeno fino al 2061!

precedentemente i dati relativi all'orbita della navicella direttamente alla NASA e, anche se la cosa può in un primo momento destare qualche sorpresa, quest'ultima glieli aveva mandati.
Da qui ad inserirli nel programma e ad aspettare che lo Shuttle passasse sopra alle nostre teste per provare a stabilire il contatto il passo è stato breve.
Dopo qualche tentativo il comandante Crippen ha risposto, seppure per pochi minuti, tra lo stupore di tutto l'equipaggio per la riuscita di un collegamento così ardito. Se l'idea vi ha affascinato come ha affascinato noi, vi suggeriamo di procurarvi questo programma e di richiedere direttamente alla NASA, che per convenzione internazionale è obbligata a fornire informazioni su tutto ciò che spedisce nei cieli, le caratteristiche orbitali del satellite incaricato di osservare la cometa di Halley. L'esperienza potrebbe essere a dir poco entusiasmante anche perché avrete modo di studiare in privato il comportamento della cometa e naturalmente di conoscere in anteprima i tempi e la posizione che ne consentirebbero il miglior avvistamento.
A tal proposito, l'indirizzo della NASA è:

NATIONAL AERONAUTICS & SPACE
ADMINISTRATION Headquar ters Infomation Center Washington DC 20546.

Se riuscite a combinare qualcosa di buono, mi raccomando, fatecelo sapere.
Per i più accessibili home computer due programmi:
STAR SEEKER (Mirrorsoft per C64, Spectrum, MSX, BBC) e *STAR GAZER* (Century per BBC computer).
Sono due programmi che mostrano una carta stellare e indicano quello che, del firmamento, può essere visto a occhio nudo. Non tutto naturalmente: per chi non lo sapesse a occhio nudo si possono vedere circa 2000 stelle, numero che aumenta notevolmente se solo si dispone di un binocolo o di un piccolo telescopio.
STAR SEEKER permette attraverso il movimento di un cursore di individuare una stella e di sapere di essa tutti i dati disponibili. Sono rappresentate oltre 300 stelle. Include anche un programma chiamato Solar System che mostra la posizione dei pianeti e il percorso di Halley.
STAR GAZER è anch'esso un programma-mappa stellare e funziona in modo analogo al precedente. Il package è inoltre dotato di un testo esplicativo di astronomia molto ben realizzato curato dalla British Astronomical Association.
Per il solo Spectrum esiste infine *STARSPHERE* della Eclipse Software. È una mappa comprendente 355 stelle di 45 costellazioni. La mappa del cielo può essere ruotata in modo da seguire i cambiamenti dei percorsi stellari con il passare del tempo.
SPACE SCAN (Mac Millan per Spectrum)
Appartiene alla amata odiata categoria degli educational. Non mostra nessuna mappa ma la forma e la posizione di 15 costellazioni. Un quiz mette poi alla prova il giocatore sulle sue conoscenze.

PRONTO, HALLEY?

Per conoscere le informazioni essenziali sulla cometa di Halley basta una telefonata.
L'Auriga e la Società Astronomica Italiana hanno istituito un Bollettino della cometa di Halley che fornisce tramite un messaggio registrato informazioni aggiornate sulla posizione della cometa, sulla sua distanza dalla terra e sugli strumenti necessari per osservarla (quando abbiamo telefonato, ad esempio, il bollettino indicava come necessario un telescopio di almeno 15 cm di diametro); fornisce inoltre dei cenni storici, nonché un rapporto aggiornato sulle sonde lanciate dai vari paesi per lo studio ravvicinato della cometa.
Il numero telefonico del Bollettino è: 02/7426510.
Se invece volete ricevere lo stampato "Come osservare la cometa" potete telefonare allo 02/7386045 oppure scrivere alla Auriga, Via Zanella 56, 20133 Milano.

Le foto e le illustrazioni, per gentile concessione, sono state tratte dal Manuale dell'International Halley Watch.

THE SOLAR SYSTEM
Eaglesoft per Spectrum
È una specie di Hitch Hiker's Guide agli oggetti catturati dalla forza di gravità solare. Vari oggetti astronomici vengono illustrati con l'ausilio di schemi e disegni.
Per concludere questo viaggio nell'universo a otto bit, c'è un programma particolare di cui verrà pubblicato il listato sul numero di novembre del mensile L'Astronomia che dà la posizione della cometa tutti i giorni alla mezzanotte con le due coordinate celesti: ascensione retta e declinazione. I dati riguarderanno la situazione di Halley dal 1946 al 2006.
Questo listato fa parte di una rubbrica "Astrobit" che il giornale dedicherà trimestralmente all'astronomia su computer. Offrirà una biblioteca di programmi astronomici, articoli di programmazione, recensioni di libri sull'argomento, ecc. Con questo chiudiamo e auguriamo a tutti di riuscire a vedere la fatidica cosa.

E PER SAPERNE DI PIÙ......

Naturalmente i programmi per computer non esauriscono il tema astronomico né quello più in particolare legato alla cometa di Halley. Per questo vi suggeriamo una breve bibliografia all'interno della quale potrete trovare maggior soddisfazione alla vostra sete di conoscenza.

Tattersfield Donald ASPETTANDO HALLEY Editori Riuniti (10.000 lire)
Salvo De Meis LA COMETA DI HALLEY Il Castello (15.000 lire)
Paolo Maffei LA COMETA DI HALLEY Mondadori (25.000 lire)
Nigel Calder ARRIVA LA COMETA Zanichelli (18.500 lire)
Massimo Morroni LA COMETA DI HALLEY Fratelli Annibali Ancona (15.000 lire)
E poi più in generale:
Nicolau ASTRONOMIA PRIMI ELEMENTI Hoepli (8.000 lire)
Schroeder ASTRONOMIA PRATICA Longanesi (8.000 lire)
Mario Cavedon ASTRONOMIA Mondadori (15.000 lire)

Tra le riviste segnaliamo il mensile L'Astronomia che ha tradotto e rilegato il Manuale dell'International Halley Watch. Il manuale verrà dato in omaggio agli abbonati e a tutti coloro che si abboneranno entro il 31 dicembre.
Per i meno studiosi, per i più giocosi, e per i più curiosi presentiamo questi tre diversi prodotti.

PLANISFERIO (edito da Mondadori): una mappa stellare che vi permette di sapere la situazione del cielo nei vari periodi dell'anno (10.000 lire)
IL GIOCO DELL'ASTRONOMIA (edito dalla Cosmomedia) un kit con piante e strumenti di misurazione (25.000 lire)
DIAPOSITIVE (edite dalla Hoepli): una serie di diapositive del sistema solare.

COMMODORE TI FA U

Prendi monitor o disk drive...

Aut. Min. Conc.

Grande Operazione "Fai di piú col tuo Commodore".

Monitor Commodore e disk drive 1541 sono le periferiche che ti permettono di utilizzare al meglio il tuo computer Commodore e di prepararti per il futuro.

Con il disk drive Commodore, memorizzi piú velocemente i dati su dischetti standard e puoi caricare i programmi in un attimo.

Con il monitor a colori ad alta definizione d'immagine puoi evidenziare le tue qualità di programmatore, utilizzando al massimo le capacità sonore e grafiche del tuo computer.

Monitor e disk drive oggi convengono, perchè hanno un prezzo eccezionale, come d'abitudine Commodore. Inoltre, proprio per dimostrarti quanto puoi fare di piú con queste periferiche, Commodore ti fa un regalo speciale.

Acquistando monitor o disk drive entro il

N REGALO SPECIALE

30 novembre 1985, hai insieme, già compresi nel prezzo come regalo, il favoloso computer-rack creato per ospitare il tuo sistema Commodore, oppure i formidabili sci del team Commodore Adventure.

Due opportunità incredibili ma vere. Vai subito al tuo negozio Commodore e approfitta dell'offerta "Fai di più col tuo Commodore".

sci: cm 175 / 195 - rack: cm 90 × 90 × 70

Commodore

VIDEOAZZURRI!

SIM '85: la Finalissima del 1° Campionato Italiano di Video Atletica laurea i cinque migliori giocatori della penisola.

Finalmente è fatta: la nazionale azzurra di videoatletica è decollata nel luogo dove si erano mossi i primi passi per formarla, al tradizionale appuntamento settembrino della mostra europea più importante del settore VIDEO e HI-FI, ossia il SIM-HiFi-IVES.
Veniamo dunque all'ultima puntata della nostra avvincente storia: si comincia il 5 settembre, e si comincia male perché una macchina non dà cenni di vita; purtroppo, dopo un rapido controllo, ci si rende conto che il guasto pur essendo di minima entità, non è riparabile al momento, per cui si decide di svolgere il primo giorno di selezione solo su quattro macchine.
Questo per due motivi: primo perché dei cinque giorni del SIM i primi due erano dedicati ad una ultima selezione riservata agli iscritti AIVA, il terzo e il quarto erano riservati alla finale (e cadevano di sabato e domenica, così da semplificare le cose ai finalisti che abitavano fuori Milano) e il quinto ad attività promozionali pro-AIVA e quindi non si poteva ridurre il tempo per la selezione ad una sola giornata (erano già poche due). Il secondo motivo era che i videogiochi in competizione erano tutti delle novità, per cui non c'era la possibilità di avere "piastre" di scorta. In particolare il gioco in panne veniva da Padova: era quindi impossibile fare arrivare un altro PENGUIN KUN WARS in tempi brevi. Ma passiamo ora alle gare, ricordandovi che nella rubrica "AL BAR" troverete una descrizione dei cinque giochi in questione.
Dopo il primo momento di panico causato dal gioco K "defunto" i concorrenti si gettano sui videogiochi in gara con entusiasmo misto al timore di non riuscire nemmeno a capire come funzionavano quei giochi mai visti.
I giudici di gara si prodigano per mettere a proprio agio i concorrenti: una dettagliata spiegazione dei comandi, poi un esempio pratico facendo vedere uno scampolo di partita giocata dal giudice stesso.
Ed ecco il concorrente pronto alla sfida con la macchina: prima una partita di prova e poi la gara vera e propria, con una partita della durata massima di cinque minuti, ma sono ben pochi coloro che utilizzano tutto il tempo a loro disposizione.
Tra i partecipanti nomi illustri: dal Centro Accreditato Street Games, Massimo Beretta e Antonio Colan-

La finale in pieno svolgimento.

Foto ricordo per la prima nazionale italiana di videoatletica: da sinistra a destra Stefano Brusasca, Marco Maltesa, Omar Bellasio e Maurizio Gallo.

gelo, dal Centro Accreditato New York Game, Luca Dossena e Alessio Buono e da Torino Stefano Brusasca; purtroppo i posti sono limitati e non tutti passeranno in finale.
Si comincia a respirare quell'aria magica dei momenti decisivi, non c'è più la possibilità di sbagliare, la selezione è spietata; chi si rende conto di essere eliminato cerca magari di aiutare l'amico spiegandogli quel poco che aveva capito dei giochi.
Il più ostico dei quattro giochi si rivela per molto tempo il Ping Pong, dove non si riescono a superare i 1000 punti; poi all'improvviso un lampo nella notte: Luca Leante stravince 11-2 e finisce la partita a ben 10.420 punti. Una prestazione che lo proietta in finale, anche se lì non riuscirà a ripetersi.
Insieme a Luca, che risulta primo col punteggio percentuale del 67,72%, vanno in finale anche Ilario Corsin (pupillo di Massimo Beretta: 65,77%), Stefano Brusasca (62,21%), Marco Maltese (59,20%) ed Antonio Colangelo (53,39%).
Prima giornata della finale: arrivano alla spicciolata i finalisti di Torino (mancano però Bonati e l'unica ragazza, Katia Perucca), di Lucca (uno su tre) e i tre di Milano qualificati nella selezione dei due giorni precedenti. Intanto la macchina guasta viene rimessa in carreggiata ed è pronta a subire gli smanettamenti dei finalissimi.
Tanto per farvi vedere che meccanismo strano sia il punteggio percentuale medio, prima dell'ultimo concorrente, Maurizio Gallo, comandava la classifica Antonio Colangelo col 78%, seguito da Ilario Corsin col 74.91%; alla fine della prima giornata era passato in testa Maurizio Gallo con l'85.57%, seguito da Ilario col 70.16% ed Antonio, sceso addirittura al 63,67%! Questo perché Maurizio aveva migliorato proprio i due "top" di Antonio, facendogli così perdere molti più punti in percentuale rispetto agli altri concorrenti.
Ma i veri protagonisti della finale sono venuti fuori nella seconda giornata; molto probabilmente ciò è dipeso anche dal fatto che questi avevano dei termini di paragone più precisi per quanto riguarda il punteggio: infatti per la finale i concorrenti avevano a disposizione, oltre le solite spiegazioni dei giudici, prove libere per cinque minuti e due prove valide per la classifica, ciascuna della durata massima di dieci minuti. Ma anche se hanno goduto di questo piccolo vantaggio questi finalisti sono senz'altro i migliori: a cominciare dal quinto, Mauro Toigo, che faceva parte del gruppo molto compatto che veniva da Treviso (dal Centro Accreditato "Las Vegas"), per non parlare di Omar Bellasio, dominatore della selezione del SIM 84, vincitore morale della gara per la grinta dimostrata nel riprendersi dopo una iniziale prestazione demoralizzante al Ping Pong (3.28%!).
E che dire dei primi due, che hanno fatto persino i pendolàri, ritornando a Milano dopo essere rientrati a casa, dopo aver fatto la selezione?
Se Stefano Brusasca veniva "solo" da Torino, Marco Maltese arrivava da Marotta, provincia di Pesaro, una "passeggiata" di circa 400 chilometri.
Ma se i primi cinque erano tutti contenti, dimostrando già un grande spirito di squadra ("L'importante non è vincere, ma entrare nella nazione"), c'era anche chi si disperava. Maurizio Giannuzzi, dopo aver realizzato in gara 24.250 punti a Penguin Kun Wars, faceva una partita in scioltezza, fuori gara, arrivando a ben 407.300 punti, risultato che gli avrebbe garantito il quarto posto assoluto.
Per finire, permettetemi una piccola riflessione, un poco polemica: ho sentito qualcuno, ben pochi in verità, che si lagnava della formula scelta, con cinque giochi novità.
A questi detrattori rispondo che è stato un esperimento, che può aver mostrato qualche lacuna (si dovrebbe poter isolare completamente i concorrenti, sia durante la gara, sia dopo, in maniera da non dare nessun tipo di riferimento e per il gioco e per il punteggio

Il primo campione italiano, Stefano Brusasca, portato in trionfo da Maurizio Miccoli...

... e il futuro campione Simone, che già comincia ad allenarsi.

realizzato dai concorrenti precedenti), ma che ha avuto pieno successo nello scegliere i giocatori più completi.
Comunque sia ora abbiamo una squadra nazionale, che non deve essere considerata un punto d'arrivo, ma un punto di partenza per molte iniziative; per queste, come sempre, la videoatletica ha bisogno della partecipazione di tutti voi, nonché di qualche sponsor che abbia la vista lunga... tanto lunga da arrivare sino in America!

LA CLASSIFICA FINALE

COGNOME E NOME	PR.	GAME 1	%1	GAME 2	%2	GAME 3	%3	GAME 4	%4	GAME 5	%5	MEDIA %
BRUSASCA STEFANO	TO	35.100	71.05	84.140	100	59.610	100	105.550	34.91	21.630	77.33	76.65
MALTESE MARCO	PS	36.400	73.68	49.360	58.66	54.510	91.44	155.250	51.35	27.970	100	75.02
BELLASIO OMAS	MI	49.400	100	65.840	78.25	50.940	85.45	302.300	100	1.070	3.82	73.50
GALLO MAURIZIO	TO	35.400	71.65	66.720	79.29	39.960	67.03	121.700	40.25	22.460	80.30	67.70
TOIGO MAURO	TV	34.400	69.63	41.620	46.46	27.970	46.92	124.250	41.10	22.880	81.80	57.78
CORSIN ILARIO	MI	37.300	75.70	42.040	49.96	37.950	63.66	271.750	89.89	920	3.28	56.45
BASO DARIO	PD	37.300	75.50	26.380	31.35	31.370	52.62	140.300	46.41	19.010	67.96	54.76
COLANGELO ANTONIO	MI	24.800	50.20	50.620	60.16	39.300	65.92	100.000	33.07	11.800	42.18	50.30
GIANNUZZI MAURIZIO	MI	33.100	67.00	39.520	46.96	31.860	53.44	24.250	7.98	21.220	75.86	50.24
LEANTE LUCA	MI	35.100	71.05	42.260	50.22	39.170	65.71	164.500	54.41	2.630	9.40	50.15
CANICATTÌ CLAUDIO	TO	36.700	74.29	37.640	44.73	45.310	76.01	112.500	37.21	1.470	5.25	47.49
MARCATO GIANLUCA	PD	33.000	66.80	27.690	32.90	29.940	50.22	90.000	29.77	15.110	54.02	46.74
BREDA FABRIZIO	TV	31.400	63.56	19.760	23.48	25.560	42.87	152.550	50.46	13.260	47.40	45.55
ALBARELLA MARIANO	TV	31.100	62.95	38.260	45.47	25.260	42.37	116.750	38.62	9.250	33.07	44.49
SIMI ANDREA	LU	31.700	64.17	47.560	56.52	20.240	33.95	116.900	38.67	6.220	22.23	43.10
CAMPIS MASSIMO	TO	35.700	72.26	35.080	41.69	18.360	30.80	141.100	46.67	2.190	7.82	39.84
PRANDI CRISTIANO	TV	34.100	69.02	41.780	49.65	13.000	21.80	114.700	37.94	1.160	4.14	36.51
LONGO GIROLAMO	TV	20.100	40.68	36.600	43.49	30.320	50.86	15.000	4.96	310	1.10	28.21
MALETTI MARIO	TO	30.800	62.34	26.080	30.99	6.500	10.90	78.650	26.01	890	3.18	26.68
MORESCHI PAOLO	TO	30.900	62.55	13.360	15.87	13.320	22.34	73.350	24.26	960	3.43	25.69

GAME 1 = CRAZY RALLY; GAME 2 = BIIMERANG; GAME 3 = WIVERN FQ; GAME 4 = PENGUIN KUN WARS; GAME 5 = PING PONG (KANAMI).

SI RINGRAZIANO PER LA COLLABORAZIONE:
— DITTA DI NUNNO (CORMANO)
(PIASTRE DI BOOMERANG E WIVERN FQ)
— DITTA ELMAC (PADOVA)
(PIASTRA DI PENGUIN KUN WARS)
— DITTA FONOGAMES (MILANO)
(GIOCO PING PONG)
— DITTA GECAS (MILANO)
(GIOCO CRAZY RALLY)
— DITTA OLYMPIA (MILANO)
(MOBILI PRONTO-SCHEDA PER LE TRE PIASTRE E ASSISTENZA TECNICA)
E LE SALE GIOCHI:
— ATRAGAMES (MILANO)
— PUBLIGAME (CENTRO ACCREDITATO AIVA DI MEJANIGA DI CADONAGHE)

Le strenne firmate Jackson

COMPUTERGRAPHIA
Joan Scott
In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno splendido viaggio attraverso le immagini elaborate con le tecniche più avazate di computer-graphics.
Cod. 802P Lire 40.000

COFANETTI SPEEDY COMPUTER
L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papà.
Cod. CU001 Lire 45.000
Cod. CU002 Lire 45.000

COMPUTER IMAGE
Mauro Salvemini
Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a colori e ... convincersi del contrario.
Cod. CI231 Lire 40.000

ROMANZO ROSA CON IL C64
Marco Bucceri Francesco Davini Stefania Deambrogi
Sei un tipo romantico? Ti piacciono i romanzi?
Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".
Con floppy disk.
Cod. CC230 Lire 40.000

IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER
Claudio Trinchillo
Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C 64 ti conduce passo passo a diventare ... quasi un esperto di bridge. Poi con un po' di applicazione ...
Con floppy disk per C 64
Cod. CC229 Lire 50.000
Con floppy disk per IBM
Cod. CC239 Lire 50.000

Puoi trovare le strenne Jackson nelle migliori librerie

GIOCOMPUTER

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

FRANKIE VA A HOLLYWOOD
Produttore: ***OCEAN***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità: ***CBM 64***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***35.000 lire***

Supercensurato, superchiaccherato, nominato gruppo dell'anno, come i Beatles provengono da Liverpool e come i mitici Beatles raggiunsero con due 45 giri contemporaneamente la testa delle classifiche inglesi.
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD è uno di quei pochi gruppi che hanno lasciato un segno nella cultura del costume musicale di questi ultimi anni.
Un po' troppo intellettuali per accendere entusiasmi adolescenziali come i Duran Duran o gli Spandau Ballet, il gruppo di Liverpool ha avuto il pregio di diventare una specie di entità a sè.
Slogan sulle T-shirt come: FRANKIE says NO WAR, canzoni che hanno toccato tutti i grandi valori della vita, la loro immagine che ha invaso tutti i media e i loro video certamente mai passati inosservati.
Pensare ai FRANKIE come un gruppo genuino frutto del genio musicale e non del loro cantante Holly, di Paul Rutherford e degli altri tre componenti del gruppo è comunque inesatto. FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD non sarebbero mai diventati così famosi se alle loro spalle non ci fossero stati l'occhialuto ex Buggles TREVOR HORN per la musica e l'altro fondatore dell'etichetta ZTT, Paul Morley.
Nonostante si siano presentati come gruppo omosessuale, Holly e soci sono riusciti a non farsi etichettare come solitamente avviene cantando di amore, guerra ed armamenti, di filosofia di vita e divertendosi a riproporre hits passati come Born To Run di Bruce Springsteen oppure San Josè di Bacharach.

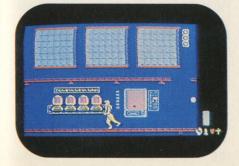
Fin dal loro esordio i FRANKIE non hanno smesso di far parlare di loro: prima con il nome sicuramente originale ed ispirato da Frank Sinatra, poi la clamorosa censura da parte della BBC del video e della canzone del loro primo successo RELAX.
Ora il loro primo LP è stato accolto tiepidamente e delle gesta musicali dei cinque di Liverpool si parla sempre meno e se si esclude una loro apparizione nell'ultimo film di Brian De Palma sembra che stiano vivendo di rendita del successo dei loro singoli.
Ma questo FRANKIE non lo può sicuramente sopportare ed ecco così, dopo anticipazioni sulla stampa inglese e nostrana, arrivare il videogioco perfettamente fedele alla filosofia del gruppo.

IL GIOCO

"Welcome to the pleasure dome" (benvenuti nel tempio del piacere) è il titolo dell'ultimo singolo dei Frankie da cui era stato tratto anche un video. Un titolo che si adatta benissimo anche al gioco tanto che alcu-

ni l'hanno già ribattezzato WELCOME TO THE PLEASURE GAME.
Il vostro obiettivo è diventare una persona matura raggiungendo la completezza in PIACERE, AMORE, PAURA e FEDE e riuscendo così ad abbandonare la squallida periferia di una città per il centro del Pleasure of Dome. FRANKIE vi assegna, dopo ogni successo, i punti PLEASURE che incrementano i quattro componenti della vostra personalità (bisogna superare 87000 punti con il 99%).
La percentuale di PIACERE, PAURA della Guerra, AMORE e FEDE viene indicata da quattro diagrammi sulla destra e una volta che raggiungono tutti e quattro il massimo apparirà la scritta BANG proprio come l'equazione alla base di tutta la filosofia dei FRANKIE e cioè: SESSO + PAURA + AMORE + FEDE + Frankie = BANG.
Sono 60 tra giochi, puzzle ed indovinelli compreso perfino un assassinio da risolvere per accedere alla porta finale.
Indispensabili sono gli oggetti da raccogliere ed usare nel momento più opportuno. Potete trasportarne un massimo di otto. Un errore nel loro utilizzo vi farà diminuire la percentuale di uno dei quattro componenti della vostra personalità.

I COMANDI

Usando il joystick o la tastiera muovete l'omino. Per entrare nelle porte bisogna posizionarlo, faccia avanti, e spingere la leva in avanti. Quando invece è messo di profilo premendo il pulsante e spostando la leva indietro azionate lo schermo con gli oggetti trasportati. Per utilizzarne uno, muovete l'icona sull'oggetto e quindi premete il pulsante.
Per perlustrare stanze, cassetti, armadi, televisioni ect., sempre con l'omino di fianco e premendo il pulsante, spostate la leva nella direzione in cui è rivolto e sollevatela. Noterete che si alzerà il braccio per frugare e cercare oggetti o l'accesso a qualche stanza arcade.
Per raccogliere gli oggetti è sufficiente passarci sopra e premere il pulsante di sparo e spostare la leva in alto.

GLI ARCADES

Sono 8 le stanze arcade ed ognuna richiede una differente strategia. Potete trovare *LA STANZA DEL TERMINALE* che vi dà la possibilità di fuggire dalla squallida cittadina, *LA STANZA DEI BUCHI*, quella del *BREAKOUT CIBERNETICO* per incrementare uno dei componenti della personalità, quella di *RAID SU MERSEYSIDE* dove dovete neutralizzare un bombardamento, la *STANZA DELLA ZTT* con un puzzle da risolvere, quella delle *TESTE PARLANTI* con un dialogo fitto e mortale tra Reagan e Gorbachov (Two Tribes go to War), la *GALLERIA DEGLI SPARI* con un tiro a segno contro le faccie di famose personalità, da Ronnie a Maggie e la *STANZA DELLA GUERRA* molto utile per ottenere punti.

CONSIGLI

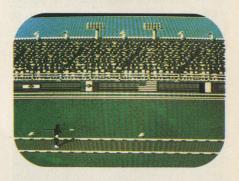
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD richiede pazienza e uno spirito di osservazione fuori del comune. Pur essendo ambientato in un noioso quartiere di periferia, le sorprese non mancano. Curiosità e spirito di osservazione sono le qualità richieste per un buon successo.
Toccate ed esaminate qualsiasi cosa, dal camino ai tavolini. Alcuni oggetti vi saranno utili subito altri, come la giacchetta, vi saranno indispensabili per sopravvivere nel Pleasure Dome. Quando vi trovate di fronte al palazzo la porta colorata diversamente è quella che vi permette di comunicare con le altre facciate, mentre l'antenna sul tetto indica che in quell'appartamento c'è un televisore che vi può essere di aiuto.
Un modo per proseguire nella vostra ricerca della personalità è quello di utilizzare i CORRIDORS OF POWER, un vero e proprio labirinto 3D che vi dà accesso alle varie stanze arcade che costituiscono il Pleasure of Dome. Quando si apre una Finestra dovete entrarci pronti ad affrontare i vari arcade. Se riuscite a completarne uno avanzate altrimenti vi ritroverete in strada.
Un buon metodo per realizzare una mappa di questo labirinto è utilizzare i colori del bordo di ogni schermo. Per risolvere l'assassinio dovete perlustrare le varie stanze raccogliendo tutti e 23 gli indizi possibili. Quindi ritornate sul luogo del delitto entrate nella finestra e provate ad indovinare l'assassinio. Fate attenzione che se sbagliate dovrete ricominciare il gioco da capo.
Il gioco ha bisogno di parecchio allenamento per imparare a muoversi velocemente tra tutti i passaggi dei Corridors of Power.
Non dimenticatevi che per completare la vostra personalità dovete finire tutti i compiti, rientrare nel labirinto e cercare la porta sotto cui giace il segreto da scoprire.

CONCLUSIONI

Molti hanno scritto che il successo dei FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD sarà una cosa difficile da ripetersi.
Siamo certi che il gioco sarà difficile dimenticarlo per la sua completezza ed ironia. Questo è sicuramente il primo tentativo di estendere il potere comunicativo di un gruppo ad altri mezzi. Infatti il gioco racchiude il loro "pensiero" e per non farvi scordare che prima di tutto sono anche musicisti la confezione viene venduta con un'inedita versione "live" di Relax con Holly Johnson che la introduce in perfetto italiano.

Alberto Rossetti

SUMMER GAMES II

GIOCHI ESTIVI
Produttore: ***EPYX***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità: ***—***
Supporto: ***DISCO***
Prezzo: ***L. 30.000***

Chi vi scrive non ha mai abbandonato la passione adolescenziale per lo sport. Ora purtroppo con il trascorrere degli anni un lento ma inesorabile processo di trasformazione mi ha portato da praticante ad accanito divoratore di avvenimenti televisivi sportivi e, perché no, anche di quelli sul computer.
In particolar modo penso di aver subito il fascino di Summer Games che riesce a creare in maniera incredibile il clima di competizione.

Penso di non essere l'unico altrimenti non si spiegherebbe come gruppi di persone (comunque mai più di 8) si trovino sempre più spesso davanti ad un televisore pronti ad azionare il joystick per la medaglia d'oro.
Ora ad un anno esatto dalla presentazione della prima edizione è uscito Summer Games II.
Se nella prima edizione giochi dall'ottima grafica ed animazione, come tuffi e nuoto, erano affiancati da altri un po' meno convincenti, come per esempio le corse, ora possiamo dire che si è praticamente raggiunta la perfezione.

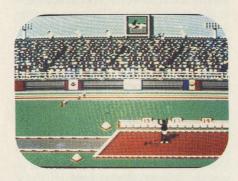
IL GIOCO

Le caratteristiche di base sono naturalmente simili alla prima versione: le specialità sono sempre 8 e rimangono sempre le finezze degli inni nazionali e dei record mondiali.
Le novità riguardano l'introduzione di una cerimonia di chiusura molto spettacolare con fuochi artificiali e astronauta volante e la possibilità di interfacciare la seconda versione con la prima potendo così organizzare una mega-competizione di 16 discipline.
Il gioco viene introdotto dalla consueta cerimonia di apertura con il teodoforo che accende la fiamma olimpica e le colombe che vengono liberate nel cielo.
Le specialità sono delle più varie e comprendono il salto triplo, il canottaggio, il kajak, il lancio del giavellotto, il salto in alto, il concorso ippico, il ciclismo su strada e la scherma.
Grafica ed animazione sono veramente incredibili, con molti particolari come il classico dondolamento del saltatore in alto prima della rincorsa oppure lo schermo gigante che ripete il salto nel triplo.

INIZIO DEL GIOCO

Dopo la cerimonia iniziale d'apertura appare il menu principale con 9 opzioni.
Avete la possibilità di scegliere tra fare pratica su una specialità oppure organizzare la competizione su una, tutte od alcune discipline.
Se optate per le competizione dovete scegliere tra una delle 18 nazioni con tanto di bandiera ed inno nazionale. È chiaro che sentire l'Inno di Mameli, l'Internazionale, Stars and Strips for Ever, God Save the Queen o la Marsigliese, tanto per citare i più famosi, dà un senso di ufficialità alla gara.
Sia il nome che la nazione selezionati possono essere registrati nello speciale schermo dei record mondiali che viene costantemente aggiornato secondo le migliori prestazioni.
Al termine di ogni singola specialità vengono assegnate, al suono dell'inno della nazione vincente, ai primi classificati le tre medaglie e appare anche la classifica parziale. In conclusione di Summer Games premiazione del vincitore assoluto.
Interessante anche l'opzione che vi permette di decidere se competere con uno o due joystick. Questo significa che se scegliete di usare un joystick solo vi incontrate sempre contro il computer, selezionando due invece si avranno gli scontri diretti.
Il numero massimo di concorrenti consentito è otto.

SALTO TRIPLO

All'interno dello stadio olimpico di fronte alle tribune gremite di spettatori si svolge la prima specialità, il salto triplo.
Sulla pedana in tartan il vostro concorrente si sta preparando al suo primo salto.
Premendo il pulsante di sparo date il via alla rincorsa e l'atleta con un movimento molto reale inizia la corsa. Fondamentale in questa disciplina è la coordinazione nel triplo salto mentre la velocità è standard.

Appena prima della linea di battuta spostate la leva verso destra per il primo salto (HOP), appena state per toccare nuovamente terra spostate la leva ancora a destra per il passo (STEP) e poco prima del secondo atterraggio spostate la leva a sinistra per il balzo finale (JUMP). Per concludere se avete fatto tutti i movimenti al momento giusto spostate la leva in avanti, per dare il colpo di reni finale. Fate attenzione perché se sbagliate un solo salto rischiate un imbarazzante ruzzolone.
Se il salto sarà buono riceverete la meritata ovazione della folla e sul maxi-schermo apparirà il vostro nome con la misura e la ripetizione dell'ultimo balzo prima dell'atterraggio.
Avete a disposizione tre prove per ottenere il risultato migliore

CANOTTAGGIO

Il canottaggio si svolge in un calmo bacino. La visione è dall'alto e lo schermo viene diviso in quattro parti. Nella parte inferiore c'è la vostra canoa con a fianco l'immagine di quella del computer o di quella di un altro concorrente. Inversa invece la situazione nella metà superiore dello schermo. Quindi alla partenza o quando si viaggia appaiati le imbarcazioni saranno addirittura quattro.

Ogni metà schermo ha anche una barra per indicare la forza di ogni colpo di remo.
Premendo il pulsante di sparo vi preparate al conto alla rovescia. Al GO muovete il joystick a sinistra per prendere i remi e quindi a destra per farli "pescare" in acqua. Tentate di prendere il ritmo migliore per essere il più veloce possibile. Continuate a remare muovendo il joystick a sinistra e destra.
La prova del canottaggio è unica e risulterà vincitore chi avrà realizzato il tempo minore.

GIAVELLOTTO

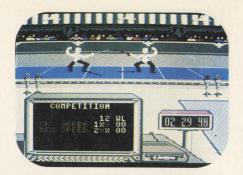
Tornando nello stadio bisogna affrontare la tripla prova del giavellotto.
In questo caso le distanze ottenibili sono notevoli ed è possibile anche superare il muro dei 100 metri.
Con l'attrezzo in mano il vostro atleta attende di iniziare la rincorsa.
Questa volta premendo vorticosmente il pulsante di sparo aumentate la velocità dell'atleta.
Per lanciare il giavellotto bisogna spostare la leva verso sinistra poco prima della linea bianca.
Più la tenete tirata, maggiore sarà la parabola del lancio.
Anche in questo caso non dimenticatevi di notare, magari quando lancia il vostro amico, la perfezione del movimento quando l'atleta scaglia il giavellotto.

EQUITAZIONE

In questa gara siamo immersi nel verde di un classico percorso di un concorso equestre.

Il percorso comprende ostacoli come la riviera, la croce di Sant'Andrea, la croce rustica, il fosso, il muro.
Premendo il pulsante di sparo inizia il conto alla rovescia e al GO, spostando la leva in avanti, il cavallo partirà al piccolo trotto.
La velocità aumenta ogni volta che spostate la leva in avanti.
Per questa specialità bisogna mantenere una velocità sostenuta saltando al momento giusto.
Se anticipate troppo il comando, rischiate il rifiuto da parte del cavallo che vi costa 20 punti di penalità e una notevole perdita di tempo perché dovrete riprendere la rincorsa muovendo il joystick verso il basso.
Se ritardate troppo il salto, rischiate la caduta e 6 punti di penalità. In questo caso per rialzarvi dovete premere il pulsante di sparo.
Per saltare quando siete nei pressi di una barriera muovete la leva verso destra. Mentre il cavallo sta per atterrare spostatelo verso sinistra per prevenire un'eventuale caduta.
Al termine il punteggio viene assegnato in base ad un tempo ideale di 50 secondi.
Ogni secondo in più è un punto di penalità che viene sommato a quelli eventualmente accumulati durante il percorso.
È chiaro che vincerà chi totalizzerà il punteggio più basso mentre se non superate il traguardo entro 100 secondi venite clamorosamente squalificati.

SALTO IN ALTO

Questa forse è la disciplina dall'animazione migliore.
Fondamentale assieme alla velocità nella rincorsa è il momento e la coordinazione nello stacco dalla pedana.
Prima di saltare dovete decidere se accettare il salto oppure no spostando la leva a destra, o a sinistra.
Se avete accettato di saltare affrontate il primo dei tre tentativi per superare l'asticella. Durante la rincorsa potete accelerare l'andatura spostando la leva a destra, oppure modificare l'angolazione spostandola avanti o indietro.
Premendo il pulsante di sparo spiccate il salto. Se non vi staccate da terra potete ripetere il salto senza penalità.
Come ultima manovra durante il salto spostate la leva in avanti per superare definitivamente l'asticella.
Tre errori vi eliminano dalla competizione, non importa se fatti sulla stessa altezza. Infatti potete rifiutare un salto dopo che avete fallito la prova e tentare all'altezza successiva.
Il vincitore sarà l'ultimo atleta ad essere eliminato.

FIORETTO

Gli schermitori si affrontano su una pedana collegati con un cavo alle spie che indicano quando è valida una stoccata. La gara è una specie di girone all'italiana dove i concorrenti si incontrano.
Il primo nominato sul tabellone è sempre quello che si trova sulla sinistra.
Premendo il pulsante di sparo fate il classico saluto ed iniziate l'incontro. Per la difesa muovete il joystick nel tentativo di parare i colpi dell'avversario: su o giù posizionate il fioretto allo stesso livello del rivale, sinistra o destra lo posizionate alle rispettive estremità.
Sono quattro anche le mosse a disposizione per attaccare, ottenibili premendo il pulsante del joystick.
In questo caso in avanti avanzate, indietro indietreggiate, in alto date una stoccata da fermo ed in basso stoccata ed affondo.
Vince l'incontro il concorrente che arriva primo alle 5 stoccate oppure quello che è in testa allo scadere dei 3 minuti. La specialità viene vinta invece dallo schermitore che ha ottenuto il maggior numero di vittorie.

CICLISMO

La corsa è una specie di chilometro con partenza da fermo solo che oltre a correre contro il tempo vi scontrate con un rivale, diretto o comandato dal computer a seconda che abbiate scelto un solo joystick o due.
Il segreto in questa disciplina sta nel muovere la leva in senso circolare come quando si pedala. Seguite il ritmo della freccia posta in basso e tentate di mantenere sempre al massimo la barra a sinistra.
La prova è unica e vince il concorrente che realizza il miglior tempo.

KAJAK

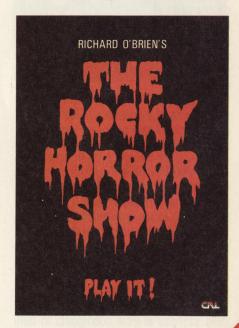
La visione è dall'alto e bisogna discendere un torrente attraversando le porte.
Il joystick comanda il colpo di pagaia. Muovetelo avanti per avanzare, indietro per risalire la corrente, a sinistra e a destra per girare nelle rispettive direzioni.
Le porte sono 16 e non devono essere attraversate allo stesso modo.
Il blu deve essere sempre alla vostra destra. Questo significa che, se il blu è a sinistra la porta deve essere risalita.
Altre porte, indicate da una R, devono essere passate con la poppa a valle.
Al termine appare uno schermo riassuntivo con l'esito del passaggio delle porte.
Al tempo totale vengono sommate le eventuali penalità accumulate.

CONCLUSIONI

Se qualcuno aveva il minimo dubbio SUMMER GAMES II lo convincerà che è certamente il migliore tra i giochi di sport.
Arma vincente è anche il tentativo di fare usare al giocatore non solo la forza bruta, che solitamente distrugge anche il migliore joystick, ma anche una discreta tecnica esattamente come avviene nella realtà.

ALBERTO ROSSETTI

ROCKY HORROR SHOW

Produttore: ***CRL GROUP***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità: ***CBM 64***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 27.000***

Il tempo passa inesorabilmente.
Ciò che un tempo poteva provocare scandalo, ora viene considerato una cosa normalissima, quasi un gioco da ragazzi.
Ed è appunto questo il caso del famoso film "Rocky Horror Pictures Show", che da film provocatorio è stato ora ripreso e adattato per essere trasformato in un videogame. Questo gioco, intitolato "Rocky Horror Show", si ispira al film riprendendone gli stravolti personaggi e la particolare scenografia; per quanto riguarda la trama, o meglio lo scopo del gioco, questa è stata modificata rispetto a quella dell'originale per rendere il programma più divertente e giocabile.

IL GIOCO

Terminato di caricare il programma sarete subito proiettati nell'ironico mondo del "Rocky Horror Show" e preparati al gioco da un simpatico intrattenimento: tre ballerini vi insegneranno una provocante danza del ventre, ma voi, non dategli retta. Siete davanti al video per giocare, non per distrarvi! Finita la presentazione se premete ENTER potrete scegliere il pérsonaggio di cui intendete prendere le vesti; avrete la possibilità di "interpretare" o Brad o Janet, semplicemente premendo l'iniziale di uno dei due nomi.
La facilitazione di mettere a disposizione anche una protagonista femminile farà senz'altro contente le videogiocatrici, che sono sempre costrette a giocare in panni maschili.
Comunque, dopo aver scelto anche il tipo di periferica che intendete utilizzare, ecco che potrete iniziare a giocare, ma... forse sarà meglio spiegarvi in cosa consiste.

LO SCOPO DEL GIOCO

La vostra dolce metà è stata catturata dal dottor Frank'n'Furter il quale l'ha trasformata in una statua di pietra con la Meduse-Machine. L'unica possibilità che avete di salvare il vostro compagno/a (o/a a seconda che interpretiate Bred o Janet) è quello di attivare la De-Meduse-Machine che riporterà il/la vostro/a partner allo stato normale. Peccato comunque che la macchina della salvezza si trovi scomposta in tanti piccoli pezzi disseminati in tutte le stanze che compongono il castello del diabolico dottore. Stà a voi ricostruirla!

LO SCHERMO

Lo schermo di gioco si divide essenzialmente in due parti: quella superiore in cui viene mostrata la stanza in cui vi trovate, e quella inferiore che contiene alcuni indicatori.

Questi indicatori sono:
(partendo da sinistra)
un termometro, che mostra la temperatura delle stanze — temperatura che con lo scorrere del tempo aumenta sempre più — conferendo maggior potenza alla strana corte del dottore Frank (per gli amici). Per bloccare la sua crescita occorre raggiungere la stanza del freezer e premere uno dei tre tasti che vi si trovano.
Viene poi un cronometro che indica il tempo a voi rimasto per ricostruire la De-Meduse-Machine.
L'ultimo indicatore è un pro-memoria che vi permetterà di sapere quale pezzo della macchina state trasportando.
Tornando all'ambiente in cui si svolge l'azione, ovvero il castello, occorre dire che è composto di diverse stanze, collegate tra loro mediante corridoi, ascensori, o porte che sono sempre chiuse; per aprirle occorre avere la chiave, che di solito si trova in prossimità della porta stessa.
Per quanto riguarda i pezzi della macchina che dovete trovare, questi si distinguono per il loro lampeggìo. Quindi prendeteli, e fatelo con il tasto SPACE, tasto che andrà bene anche per raccogliere le chiavi o per attivare qualche meccanismo.
Una cosa molto importante che bisogna conoscere è che il vostro omino (o donnina) può portare al massimo un pezzo, che potrà scaricare comunque nella stanza del teatro.
Un consiglio che possiamo darvi è questo: non spaventatevi se il sipario è calato! Basterà avvicinarsi che questo salirà, e voi potrete così arrivare alla De-Medusa ecc. ecc. che si trova sulla sinistra, di fianco al vostro/a compagno/a fossilizzato.
Una volta terminata la costruzione della macchina basterà che premiate il tasto SPACE e... di fronte a voi la libertà. Ma tra voi e lei si trovano tutti gli amici del dottore, che oltre a essere molto particolari sono anche decisamente pericolosi.
Eccovi il loro elenco:
Riff-Raff, un macellaio maniaco e depressivo che si diverte ad eliminarvi con una forbiciona estensibile;
Magenta, la domestica e sorella di Riff-Raff;
Columbia, una fans del pazzo dottore;
Rocky Horror, una creazione del dottore.
Eddie, una creazione mal riuscita che viene attivato solo nel caso ci sia qualche pericolo, come la vostra presenza che lui cercherà di eliminare con la sua rombante motocicletta.
Nel castello capitano anche strani incidenti, come lo spoglio totale dei vestiti, che vi costringerà ad andare più lentamente e a nascondere certe "cose".

STRATEGIA + TATTICA

1°) FARE IN FRETTA!!!
2°) Cercare di accedere a tutte le stanze del castello per trovare così tutti i componenti della macchina.
3°) Cercare di evitare gli abitanti del posto. Talvolta sono inoffensivi, ma altre volte non lo sono.

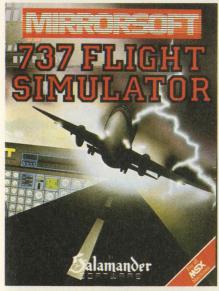
4°) Mi dimenticavo di dirvi i comandi per muovervi! I tasti sono
A = ALTO, E = BASSO, N = SINISTRA, M = DESTRA.
5°) Buona fortuna!

CONCLUSIONI

Avendo visto il film in precedenza sono rimasto affascinato dalla ricostruzione degli stessi ambienti e degli stessi personaggi realizzata con notevole fedeltà; anche per questo non ho avuto problema ad orientarmi all'interno del castello.
Forse chi non ha visto il Rocky Horror Show cinematografico avrà qualche problema iniziale, ma poi... a tutto gioco!
Termino, con un ultimo elogio, nei confronti della grafica, che ho trovato decisamente simpatica ed accattivante.
"Non sognarlo! Giocalo": così dice la pubblicità del programma, e noi seguiamo il consiglio.

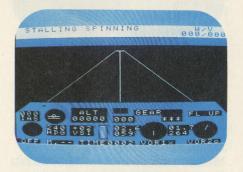
Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

737 FLIGHT SIMULATOR

737 SIMULATORE DI VOLO
Produttore: ***Mirrosoft***
Sistema provato: ***MSX***
Compatibilità: **—**
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 23.000***

Coi tempi che corrono, fossi in voi, mi caricherei di amuleti e benedizioni anche soltanto per dare il LOAD al programma.
Certo non rischiate la perdita di qualche carrello o l'esplosione di una paratia ma gli infortuni domestici sono sempre in agguato.
In un periodo così sfortunato per l'aviazione civile volare con i piedi ben piantati per terra è una grande sicurezza. soprattutto perché è solo dopo un lungo apprendistato sul simulatore che atterraggi, partenze e procedure varie diventano operazioni di routinee.

A BORDO
Il Boeing 737 è un bel bestione, può raggiungere i 12.000 metri d'altitudine ad una velocità di crociera di circa 580 km/h e una massima di 680 o Mach 0.82. Potete decidere di pilotarlo nelle condizioni più diverse: con bel tempo, visibilità perfetta, vento a 0 nodi oppure in mezzo ad un uragano. Un menù d'apertura vi permette di definire difficoltà naturali e meccaniche del volo e il tipo di simulazione: atterraggio, decollo e volo.
Decise le variabili vi ritrovate finalmente in cabina di pilotaggio davanti al pannello comandi. Il panorama che appare dal parabrezza non è dei più eccitanti, infatti si ha una visione quasi realistica del mondo esterno solo in fase di decollo e atterraggio. Quando il velivolo è in quota l'immagine risulta invece presa dall'alto un po' come in uno schermo radar. Inutile dire che da questo punto di vista la missione non appare particolarmente eccitante, se non altro la mancanza di panorama vi eviterà distrazioni.

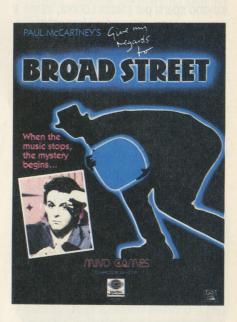
STRUMENTI DI VOLO
Il pannello di comando comprende l'orizzonte artificiale per la determinazione dell'assetto di volo, il compasso che ne indica la direzione e un sistema per l'atterraggio strumentale oltre ad un'altra dozzina di indicatori vari comunicanti velocità, altitudine, livello del carburante e coordinate di volo.

IN VOLO
Il joystick ha due funzioni: quella di cloche per dirigere orizzontalmente e verticalmente l'apparecchio e, premendo il tasto di sparo, quella di manetta di controllo dei motori.
Il manuale d'istruzioni, in inglese, è una vera miniera di notizie e propone una lezione di volo in piena regola. Seguendolo con calma e disciplina potrete in poche ore di volo raggiungere buoni risultati.
Una precauzione molto utile potrebbe essere quella di indicare sulla tastiera le varie chiavi di controllo così d'averle sempre sott'occhio durante le manovre di pilotaggio.
Nel caso il piano di volo proposto dal computer non vi soddisfi il programma prevede

la possibilità di disegnarne uno a vostra scelta e vi fornisce l'indirizzo dell'ufficio tecnico dell'aeroporto di Heathrow a cui potrete richiedere le carte di volo.

CONCLUSIONI
Ricordatevi sempre di non partire senza aver controllato tutto e verificato che gli operai della manutenzione abbiano fatto il loro lavoro, non volate bassi e lasciate stare le hostess: 737 Flight simulation vi darà abbastanza da fare.

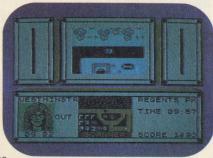
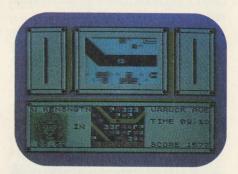
Bill M. Vecchi

GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET

PORTATE I MIEI SALUTI A BROAD STREET
Produttore: ***MIND GAMES***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità: ***CBM 64***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 30.000***

L'uscita l'inverno scorso dell'omonimo film, interpretato, scritto, diretto e prodotto da Paul McCartney, lasciò il pubblico delle sale cinematografiche abbastanza deluso.
Non avendo visto il film non posso né criticarlo né difenderlo, ma posso comunque assicurare che se il film era noioso o mal realizzato tutto ciò non si ripete nel gioco che ne è stato tratto.
Infatti GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET è un gioco interessante: perché permette "gite" all'interno di una Londra fe-

delmente riprodotta da un punto di vista topografico; perché permette di applicare strategie personali, ed infine perché è veloce e piacevole come deve essere un buon programma.

IL GIOCO

A causa del furto dei nastri contenenti le musiche dell'ultimo LP, voi, interpretando Paul McCartney, dovrete ricostruirne i brani facendovi dare le note dai vari componenti del vostro gruppo musicale per portarli poi nello studio di registrazione e reincidere da capo il disco.
Ma i vostri amici (o meglio quelli di Paul) si trovano sparsi per mezza Londra, intenti a passare spensieratamente il loro sabato.
L'unica possibilità che avete di incontrarli è quella, conoscendo le loro abitudini di prelevarli in qualche stazione della metropolitana con la vostra macchina. Ma, Londra è una città molto grande, ed occorre avere una buona conoscenza della sua mappa per ottimizzare i percorsi di ricerca.
Vi domanderete dunque come fare a procurarvi una piantina della città.
Non è un problema, non è necessario recarsi all'ambasciata britannica o direttamente sul posto!
Basta comprare il programma e vi verrà fornita la mappa e in più anche una lista di tutti i personaggi che dovrete trovare, con le loro abitudini ed i locali londinesi che solitamente frequentano.
Fino a qua sembrerebbe un gioco che con un po' di buona volontà si potrebbe risolvere senza eccessivi problemi, non vi pare?
Peccato che non sia così, perché per compiere la vostra ricerca dovrete fare i conti con un tempo limitato, sino a mezzanotte (di Londra, non di casa vostra!), e con un produttore che se vi incontrasse per le vie di Londra vi costringerebbe a tornare immediatamente agli studi di registrazione, facendovi perdere dell'abbondante etmpo prezioso. Se riuscite a collezionare tutte le note non vi resta che chiudervi nello studio

di registrazione di Abbey Road (il punto da cui partite all'inizio di ogni partita), e con il vostro Spectrum cercare di mixare nel migliore modo possibile le note raccolte (Gabriel Horn).
Se riuscirete ad ottenere una versione di "No more lonely Nights" fedele all'originale di Paul McCartney otterrete più punti.
In questa fase, i poveri sincleristi son costretti ad infilare l'orecchio nella porta per il connettore, per poter così recepire il misero suono che esce dal piccolo altoparlante.
Se vi si gonfieranno le orecchie ditelo al dottore che non si tratta di orecchioni, ma che è semplice sviluppo muscolare progioco.

LO SCHERMO

Durante il gioco, lo schermo è diviso in quattro sezioni.
In quella superiore viene visualizzato il "pezzo" (lo spezzone di mappa) di Londra che state attraversando con la macchina.
In basso a sinistra invece vi verrà mostrata l'immagine di uno dei vostri amici, e per l'esattezza l'ultimo di loro che ha utilizzato una stazione della metropolitana.
Il computer indicherà anche il nome della stazione e a che ora il vostro amico vi è entrato o uscito. Al centro della parte inferiore del video c'è invece la terza sezione, che è rappresentata da un radar, il quale vi informerà se c'è, nella zona che state visitando, qualche fermata del metro (nota culturale: in Inghilterra Underground. FINE della scarna nota culturale, indicandola col simbolo ∅.
A destra del radar si trovano invece il nome della fermata più vicina a voi, l'orologio che vi indica il tempo a vostra disposizione, il punteggio, e il numero di note che avete collezionato. Dove il numero di note è inteso come la quantità di musica che avete ricomposto; e questo dipende dal numero di componenti della vostra Band che siete riusciti ad "acciuffare".

I COMANDI

Per muovervi attraverso Londra con la vostra auto avete a disposizione i seguenti tasti:
A per accelerare;
Z per rallentare;
M e N per ruotarvi in senso orario e antiorario.
Nel caso vogliate prendere una pausa di riposo (es. il tè delle cinque) dovete schiacciare il tasto 0.
Per incontrare invece un vostro amico dovete trasferirvi in una Sequenza d'Incontro che si ottiene premendo il tasto SPACE. In questa fase vi vedrete scendere dall'auto ed attendere l'amico trovato.
Se vorrete risalire in macchina dovrete usare sempre il tasto SPACE.

STRATEGIA TATTICA PUNTEGGIO

Per quanto riguarda la strategia e la tattica, l'unico consiglio che possiamo darvi è quello di studiare bene sia la mappa di Londra che le abitudini dei vostri amici musicisti.
In questo modo potrete prevenire i loro spostamenti, e potrete raggiungere le stazioni della metropolitana che pensate possano essere più veloci. È un piccolo sacrificio, ma per diventare videocampioni, questo ed altro!
E poi non si sa mai, se dovrete fare un viaggio nella capitale inglese vi potrete spostare come se foste nella vostra città.
Per quanto riguarda il punteggio, questo dipende dal tempo che impiegherete a radunare le note dei vostri amici e dal modo in cui le mixerete per ottenere la canzone.
Quindi tutto è nelle vostre mani e nella vostra abilità. Dateci sotto, e ricordate che per i videogiocatori su computer esiste una splendida classifica nelle ultime pagine della rivista. USATELA e fate vedere che chi legge VG è un campione.

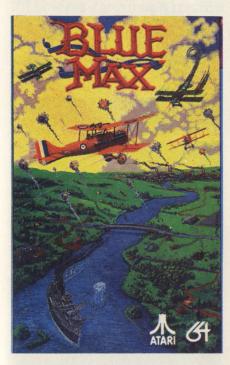
CONCLUSIONI

Trovo che un gioco del genere abbia gli elementi per piacere.
E' sia un arcade che un gioco di simulazione. È un arcade perché dovrete darvi un gran daffare al joystick se vorrete arrivare puntuali ai vostri appuntamenti. È un gioco di simulazione perché occorre calarsi a

fondo nei panni di Paul McCartney per dedurre quali spostamenti sono necessari per vincere.
Un programma del genere, che accontenta due così differenti fasce di utenti (i Rapidi e i Logici) potrà fare carriera.
Ne sarà contento Paul, che si potrà rifare del fiasco cinematografico.

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

BLUE MAX

Produttore: ***U.S. GOLD***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità: ***CBM 64***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 20.000***

Somme, 15 Aprile 1917
"Pronti? Contatto!".
Ecco, il motore del vostro aereo è acceso e non vi resta che decollare. Ciò che vedrete oggi dall'alto del cielo è sempre lo stesso paesaggio di tante missioni di guerra: distruzione, postazioni nemiche, truppe che avanzano combattendo aspramente nelle trincee, aerei avversari che cercano di abbattervi.
Tutta questa triste e pericolosa ruotine farebbe perdere la ragione ad ogni impavido combattente, ma non a voi, perché voi, al pari del Barone Rosso, siete il Blue Max, l'asso dell'aviazione inglese, ovvero colui che può sfidare ogni imprevisto ed ogni nemico, sia di terra che di aria che abbia la sfortuna di incontrarlo (1° Premio concorso "Il Retorico").
Ricordatevi una cosa, però! Per essere dei Blue Max, non occorre esere solo impavidi, ma bisogna avere uno Spectrum 48 K e il programma BLUE MAX della US GOLD.

I COMANDI

Terminato il caricamento, molto veloce grazie al Flash Load, apparirà sul video un menù che vi permetterà di scegliere le seguenti opzioni:
— inizio di una nuova partita, premendo il tasto S;
— selezione, come periferica di controllo, della tastiera o del Joystick, premendo i tasti K o J; a seconda della vostra scelta, potrete ridefinire i tasti o scegliere il tipo di interfaccia per joystick che possedete.
Vi sono inoltre altre due opzioni chiamate Gravity e Control: la prima vi consentirà di decidere se far risentire o no al vostro aereo l'effetto della forza di gravità che, se presente, lo farebbe scendere lentamente fino al suolo, se voi non intervenite di conseguenza; la seconda opzione, Control, serve invece a lasciare invariati (Normal), o inverti (Pilot), i comandi per muovere l'aereo in alto e in basso.
Fatte le vostre scelte non vi resta che iniziare la missione premendo il tasto S.
A questo punto vedrete il vostro aereo fermo su un aeroporto, pronto alla partenza; non vi resterà che premere il tasto FIRE. Decollo!!!

IL GIOCO

L'aereo si muoverà prendendo velocità: fate comunque attenzione perché per sollevarsi dal suolo occorre una velocità superiore a 100 Km/h.
L'indicatore della velocità, insieme agli altri strumenti che vi consentiranno la guida sono posti nella parte bassa dello schermo, mentre in quella alta vedrete l'aereo e la zona che sta sorvolando, e quindi gli aeroporti in cui potrete fare scalo e i vostri obiettivi, costituiti da truppe di fanteria, carri armati, fabbriche, navi, ecc. Tornando agli indicatori della parte inferiore, questi sono:
— altimetro (ALT) che rileva l'altitudine del vostro aereo dal suolo, con una quota espressa da 0 a 76;

— tachimetro (SPEED), che misura la velocità del vostro aereo, variante tra 0 e 200 Km/h; la velocità è indipendente dalla vostra guida: essa aumenta e diminuisce durante il decollo e l'atterraggio, mentre durante il volo è sempre massima.
— indicatore della quantità di carburante ancora disponibile (FUEL); decresce automaticamente durante il volo.
— indicatore di carico (BOMBS), che vi informerà sul numero di bombe che state trasportando. Sono proprio queste bombe che vi permetteranno di aumentare il vostro punteggio, visualizzato nell'indicatore SCORE. L'operazione che vi permetterà di sganciare le bombe è questa: premere contemporaneamente il tasto Down (basso) e il tasto Fire, che, se premuto da solo, prudurrebbe una semplice mitragliata in orizzontale, utile per abbattere gli aerei nemici.
Vi è inoltre un altro indicatore che è invisibile durante il volo normale ma che però visualizza una "W" se degli aerei nemici si stanno avvicinando, oppure una "L" se siete in prossimità di un aeroporto.
Per aiutarvi a capire la vostra altitudine (molte volte la grafica tridimensionale alla ZAXXON può ingannare), potrete fare attenzione al colore della parte di schermo

dove si trovano gli strumenti, che assumerà diverse tonalità.
Per "fare il pieno" di carburante e di bombe, dovrete compiere un atterraggio nel più vicino aeroporto, dal quale potrete ripartire premendo il tasto FIRE quando lo desiderate: fate comunque attenzione a non costituire un bersaglio per i bombardamenti degli aerei nemici.
Quando sarete stati eliminati, premete il tasto FIRE per ricominciare una nuova parti-

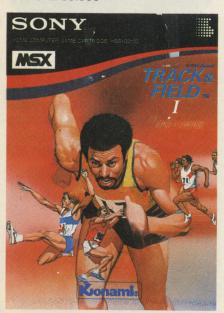
ta, oppure attendete qualche istante se vorrete tornare al menù.

STRATEGIA TATTICA PUNTEGGIO
Si ottengono punti bombardando i vari obiettivi e distruggendo gli aerei in volo, cosa che riuscirete a fare con un po' di pratica.
Occorre fare attenzione a non perdere mai di vista l'indicatore del carburante, e atterrare ad ogni occassione; inoltre, mentre state volando, fate attenzione alla contraerea, per evitare fini premature...

CONCLUSIONI
La traduzione dei giochi della US GOLD per il C-64 in programma compatibili con lo Spectrum, rappresenta una vera novità. Nelle numerose scaramucce tra sinclaristi e commodoristi a cui abbiamo partecipato, molto spesso quest'ultimi vantavano di avere a disposizione dei programmi stupendi (quelli della US GOLD) che lo Spectrum non avrebbe mai potuto vedere nei suoi in-

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

TRACK & FIELD I

ATLETICA LEGGERA 1
Produttore: ***KONAMI***
Sistema provato: ***MSX***
Supporto: ***CARTUCCIA***
Prezzo: ***L. 63.000***

L'abbigliamento è importante, molto importante. Non potete presentarvi di fronte ad un pubblico in mutande e ciabatte. Quindi organizzatevi: una bella tuta fluorescente, calzoncini di raso con bande colorate e canottiera sponsorizzata. Le scarpe a scelta: basta che siano di tipo sportivo e non chiodate, soprattutto se avete il parquet. Sono ammesse fasce antisudore ed elastiche, panciere e visiere antiriflesso.
Un po' di training con pesi e attrezzi vari, streching, un paio di giri di pista e si parte.

LA SFIDA — È contro se stessi, il computer è solo un comprimario, una lepre che vi dà lo sprone per migliorarvi. Il vero sportivo affronta l'impegno concentrato e tranquillo, sicuro della propria forza. Non lasciatevi prendere dallo sconforto o dall'ira e soprattutto non prendetevela col vostro computer: se siete degli sfisicati lui non ci può fare nulla.
Track & Field è la versione abbastanza fedele per MSX del celeberrimo Hyper Olympic, un coinop che tutti, una volta nella vita, hanno gettonato. È diviso in due parti e qui vediamo la prima.
Quattro prove dai classici 100 metri piani, al lungo, al martello con un finale di fuoco sui 400 e possibile gareggiare da tastiera o con joystick. I più raffinati possono disporre dell'Hyper Shot, una base per giochi d'azione appositamente disegnata dalla Sony.

100 METRI — Le cose da spiegare non sono molte: bisogna correre. La specialità regina della pista rispetta le sue caratteristiche di velocità che, però, in questo caso è del dito o del braccio e non delle gambe. Più volte il sensore viene stimolato e più vorticosamente girano le zampe del vostro runner. Uno sforzo breve ma intenso: Calvin Smith percorre la distanza in 9" e 95.

SALTO IN LUNGO — Con un record piantato sugli 8 e 90 dalle lontane Olimpiadi di Città del Messico è tornato in auge nelle ultime due stagioni grazie a Carl Lewis. Le fasi di realizzazione del salto sono due: la rincorsa che deve essere più veloce possibile e lo stacco che deve avvenire il più possibile vicino alla linea e deve avere un'inclinazione intorno ai 45 gradi. L'angolo viene definito dal tempo di pressione del tasto o della sbarra spaziatrice.

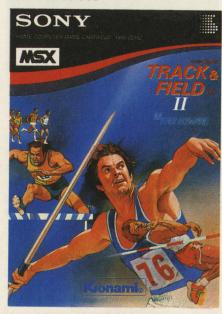
LANCIO DEL MARTELLO — È la specialità meno faticosa di questo lotto. Basta dare l'avvio alle rotazioni del lanciatore e premere il bottone al momento giusto. A darvi il tempo è il rumore dell'attrezzo che deve avere un'inclinazione di tiro tra i 40 e i 50 gradi. Il ritmo è molto importante e basta

poco per incappare in un nullo. Nella realtà il martello è la specialità più pericolosa, per gli altri, appunto per gli effetti poco controllabili.

400 METRI — Velocità, potenza e resistenza sono le caratteristiche del quattrocentista. Nel giro di pista si fondono le caratteristiche del velocista e del fondista. Le indicazioni di gioco sono le stesse dei 100 con l'aggiunta di un po' d'intelligenza tattica: se non siete Hulk risparmiatevi per il finale.

Bill M. Vecchi

TRACK & FIELD II

ATLETICA LEGGERA II
Produttore: ***KONAMI***
Sistema provato: ***MSX***
Supporto: ***CARTUCCIA***
Prezzo: ***L. 63.000***

Mentre le note di Chariots of Fire dalla colonna sonora di Momenti di Gloria risuonano nello stadio per voi sono momenti di

gravi scelte: continuare e ricominciare la gara sui 100 o passare alla seconda kermesse di Track & Field? Permetteteci di decidere per voi e di iscrivervi alle nuove 4 specialità.
Bisogna essere un atleta completo per cavarsela brillantemente, ma prima di parlarvi dell'impegno sul campo una serie di informazioni riguardanti entrambe le puntate e che vi abbiamo fin'ora negato.

COME SI GIOCA — E in quanti soprattutto. Il numero massimo di partecipanti è due anche se spesso si assiste a vere e proprie imprese d'equipe con esperti delle varie discipline.
Non è necessario, come in altri giochi sportivi un movimento sinistra-destra del joystick o una "battitura" analoga dei tasti di direzione ma è sufficiente premere il tasto di destra o agitare il joystick da quella parte.
L'inclinazione di salti e lanci è determinata dal tempo di pressione degli appositi tasti. Più lungo è e più ottuso sarà l'angolo. Nella maggior parte dei casi è consigliabile un'incidenza di 40-45 gradi. Non cercate di far i furbi sulle partenze: come da regolamento dopo tre falsi avvisi scatta l'eliminazione con relativo game over.
Siamo pronti per passare all'azione.

110 OSTACOLI — Dove 110 è il numero dei metri mentre gli ostacoli sono, fortunatamente, meno. Qui velocità e coordinazione raggiungono la fusione più totale. Si corre naturalmente e, in prossimità dell'ostacolo alzare la gamba e superarlo. Dovete evitare di toccarlo pena una rovinosa musata. Calcolate la distanza di attacco e andate tranquilli.

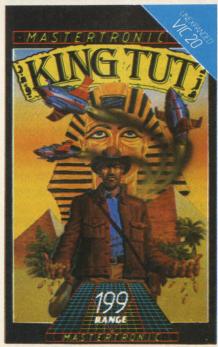
LANCIO DEL GIAVELLOTTO — 30 metri di rincorsa per scagliare il più lontano possibile il discendente dell'arma degli Opliti. La ripetizione è d'obbligo: rincorsa veloce, lancio entro la linea dei 30 metri e inclinazione intorno ai 40 gradi. Purtroppo nella versione per MSX non è possibile staccare i lampadari dal soffitto dello stadio, una delle mie occupazioni preferite nel coin-op.

SALTO IN ALTO — Siamo all'impegno più complicato del lotto. Assomiglia più ad un esercizio di balistica che ad uno atletico. Raggiunta una dignitosa velocità con la rincorsa si spicca il salto che deve essere seguito e corretto attraverso i comandi d'inclinazione in modo che il corpo e le gambe dell'atleta passino indenni sull'asticella. L'angolazione è in calando: vicina ai 90 gradi allo stacco, ai 60 durante il passaggio del tronco e ai 45 nella fase di atterraggio sul materasso.

1500 METRI — Poco da dire, poche storie, o siete dei veri atleti, seppur "video" oppure vi conviene passare ad occupazioni più confortevoli. Prendete le cose con calma: è perfettamente inutile fare i primi 200 metri in 19" e 9 per poi crollare. Il mezzofondo è specialità tattica e come tale va corsa. Mantenete un ritmo costante per i primi 1000 metri, poi accellerate e preparatevi per lo sprint finale che vi verrà annunciato da un rallentamento del corridore.

Bill M. Vecchi

KING TUT

RE TUT
Produttore: ***MASTERTRONIC***
Sistema provato: ***VIC 20***
Compatibilità: —
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 7.900***

Fortissimamente Mastertronic! Sembra essere questo il motto della casa inglese, a giudicare dal numero di novità che "spara" fuori ogni mese, tutte con quel pizzico di originalità che le contraddistingue sempre e comunque.
Una delle particolarità che ho notato quasi subito in questo game, è la denominazione del joystick nella sezione relativa ai comandi delle istruzioni in italiano: viene definito "leva giroscopica"; anche questo significa essere originali!

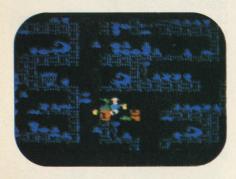
IL GIOCO
Chi di voi avrà bestemmiato in egiziano durante qualche partita a Tutankham, riconoscerà a prima vista il vecchio e amorevole "Tut", non appena terminato il "LOADamento" del gioco stesso. Ma, subito dopo, la realtà si dimostrerà ben più cruda, visto che la somiglianza si riduce esclusivamente alle prime tre lettere del nome del celeberrimo faraone che qui è diventato "King".
La struttura del gioco, infatti, è totalmente differente a cominciare dal numero di schermi (è sempre lo stesso), per finire con le possibilità offensive del nostro eroe (a proposito, si chiama Archie!) che sono nulle.
In compenso, però, gli avversari sono tutti fermi tranne uno: il più pericoloso.
Altri elementi distintivi di questo Tut 2° sono i seguenti: l'intrepido esploratore Archie (cioè voi), ha in mano una lampada ad olio con un'autonomia limitata, al termine della quale l'intera piramide piomberà in un'oscurità dove riuscirete a distinguere solo gli elementi del gioco adiacenti al vostro omino.
La dinamica del gioco prevede che riusciate a guidare Archie attraverso i macabri corridoi all'interno della tomba del Re Tut, alla ricerca della "Sacra maschera d'oro".
La tomba è protetta da numerosi "guardiani" quali mummie, coccodrilli ed altre maledizioni faraoniche tra cui una che percorre verticalmente il corridoio che conduce alla maschera, con la quale avrete modo di stringere un'affettuosa conoscenza, visto che è l'unico personaggio in movimento oltre a voi.
La tomba contiene molto oro che può essere raccolto lungo il cammino per incrementare il proprio punteggio; questo, però, è un particolare "secondario", visto che lo scopo del gioco non è questo.

OBIETTIVO
Bisogna ritrovare la maschera e riportarla all'uscita della piramide nel minor tempo possibile.

La durata della lampada sarà sempre più breve ad ogni ritrovo completato e ciò farà anche aumentare la velocità di Archie e della maledizione.

COMANDI
Si può utilizzare la "leva giroscopica" oppure la tastiera come segue: "Z" = sinistra, "C" = destra, "F1" = alto ed "F7" = basso.
Per incominciare una nuova partita non bisogna fare nulla: il gioco va da solo in "autoplay".

VARIANTI
Generalmente la Mastertronic fornisce di un discreto numero di varianti i suoi games: questo gioco è l'eccezione che conferma la regola.

SCHERMI
Il curioso trucchetto utilizzato per la rappresentazione grafica del labirinto del gioco è presto spiegato ; il gioco è formato da un singolo schermo, grande quanto una videata del televisore. Quando ci si muove in una direzione l'effetto del labirinto che "scorre" è dato dagli elementi del gioco come muri, oro etc. che scompaiono dal video per "riapparire" dal lato dello schermo verso il quale ci si sta dirigendo. Tutto ciò crea un incredibile effetto di vastità della piramide che disorienta ed impressiona chi, per la prima volta, si accinge a gercare la golden mask di Tut.
Uno sguardo più attento, invece, riesce a notare che l'introvabile maschera si trova in alto a sinistra, appena iniziato il gioco.
Tutto ciò per spiegare come lo schermo di questo videogame in effetti sia sempre lo

stesso nonostante il tentativo del pur bravo programmatore di ricreare lo stesso effetto-mistero di Tutankham.

PUNTEGGIO
Anche se può sembrare incredibile la maschera d'oro per la quale ci si danna tanto in questo gioco non vale neanche un punto.
Ma come! — direte voi — La stramaledettissima faccia dorata non vale proprio nulla? Ma se l'obiettivo era proprio quello di ritrovarla e portarla all'uscita della piramide? Wait a moment, vi rispondo io! Andiamo a chiarire il dilemma.
All'inizio del gioco, Archie si trova all'entrata della piramide (più o meno al centro dello schermo) dove c'è la scritta "Exit". Se invece di andare a recuperare la maschera raccoglie dell'oro e torna quindi all'uscita oppure viene toccato da qualche guardiano dopo aver raccolto del metallo prezioso, succederà quanto segue: nel primo caso si troverà l'uscita bloccata mentre nel secondo il punteggio sarà sempre di 0 punti, indipendentemente dalla quantità d'oro raccolta.
Ecco quindi chiarita la funzione della maschera: serve per uscire dalla piramide!
Il punteggio, invece, è dato dall'oro raccolto volontariamente o meno, a seconda se lo si va a recuperare nei vari cunicoli o se ci si passa sopra in alcuni passaggi obbligati.
Arrivati all'uscita con la maschera ed una quantità più o meno ingente di souvenirs faraonici (si tratta di brocche dorate, lingotti, etc.), il numero di oggetti raccolti viene moltiplicato per il livello di gioco (si inizia dal numero 1...) e quindi per una costante uguale a 50 ; il tutto viene aggiunto al segnapunti che sarà intanto visualizzato, e si proseguirà finalmente con il livello successivo.

STRATEGIA
C'è davvero pochissimo da dire: i nemici sono tutti fermi e non mi sembra il caso di raccomandarvi che non bisogna andargli addosso... L'unico problema è rappresentato dal guardiano in movimento che dal sesto livello in poi avrà una velocità paurosa uguale, del resto, alla vostra, ma questo non è un vantaggio perché è facilissimo finire addosso ad una mummia, senza avere il tempo di frenare.
L'unico suggerimento degno di tale nome è questo: prima di recuperare l'oro della piramide cercate di trovare la maschera e di uscire dal corridoio dove si trova il guardiano, a questo punto procedete pure col raccattare i vari oggetti che trovate e quindi dirigetevi all'uscita. Dico questo perché dopo poco tempo la lampada si spegnerà e, se non siete già usciti dal corridoio quando arriverà il buio, rischierete di essere toccati dal guardiano che, contrariamente a voi, al buio vede benissimo: quindi occhio!
Per il resto... voce del verbo arrangiarsi.

CONCLUSIONI
Se i videogames potessero avere un segno zodiacale, questo King Tut sarebbe dei gemelli (mi raccomando, senza offesa!) perché ha quella che si chiama una "doppia personalità".
In un primo tempo si resta a bocca aperta per l'incredibile videata che ci appare davanti agli occhi, dopo un po' ci si rimane come se una donna corteggiata per anni ci sussurrasse in un orecchio: "Sono un cliente di Casablanca". Spero vivamente che questo game venga ripreso ed ampliato per una versione espansa ad 8-16K anche se la cosa è alquanto improbabile oltreché non necessaria per quelli che lo gradiscono così com'è. Del resto, come si dice, de gustibus...

Alessandro Diano

SPIRATES
SNOWMEN

Produttore: ***COMMODORE***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità: —
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 24.500***

Molto spesso si sente dire che l'utilizzazione sempre più frequente, a tutti i livelli e a tutte le età, dei vari strumenti di calcolo che

la cosiddetta 'civiltà del computer' ci ha messo a disposizione, è di sicuro danno alla mente umana, che si sta abituando in maniera sempre maggiore all'ozio e al riposo eccessivo.
È indubbio che chiunque, anche il più conservatore dei professori di matematica, non resiste alla tentazione di servirsi di una mini-calcolatrice elettronica per svolgere in pochi attimi un algoritmo la cui soluzione, con il solo aiuto del proprio cervello, sarebbe dovuta arrivare dopo parecchio sforzo e soprattutto parecchio tempo.
Una delle soluzioni al problema, secondo alcuni, è quella di abituare le menti dei bambini al calcolo ed allo sforzo prima che queste vengano sedotte e circuite dal semplice, rapido e tentatore uso delle più comode macchine infernali in questione.
Spirates/Snowmen è un tipico esempio di quei giochi educativi, adatti a bambini dai 5 agli 11 anni, che, facendo leva sul fascino e l'interesse che tutti i bimbi di quest'età nutrono verso l'home computer, esercitano e stimolano i pargoli ad utilizzare il proprio cervello per compiere dei calcoli aritmetici nel più breve tempo possibile e con la maggiore precisione possibile.
La cassetta di Spirates/Snowmen contiene due giochi, uno per ogni facciata della stessa.

Entrambi i giochi presentano l'opportunità per due bambini anche di diversa età di misurarsi in rapidità e prontezza nel rispondere, attraverso tastiera, ai quesiti aritmetici posti dal calcolatore, con l'interessante possibilità, almeno nel gioco Snowen, di scegliere il livello di difficoltà da usare, separatamente l'uno dall'altro.

SNOWMEN

Lo scenario di questo primo gioco è quello di un'abbondante nevicata invernale.
L'obiettivo, per entrambi, è quello di completare prima possibile il proprio pupazzo di neve elettronica, che prende man mano forma e consistenza sullo schermo ogni volta che il computer è in attesa della esatta risposta del proprio avversario al quesito aritmetico postogli.
Quindi, più cauto il vostro avversario è a rispondere più cresce il vostro pupazzo.
Vince chi dei due raggiunge quest'obiettivo per primo.
I livelli di difficoltà variano dal numero 1 al numero 9.
Questi vengono richiesti dal computer prima dell'inizio di una partita, ed oltre a questo viene richiesto anche, sempre separatamente per ogni giocatore, se si intendono eseguire, durante il gioco, addizioni o moltiplicazioni.

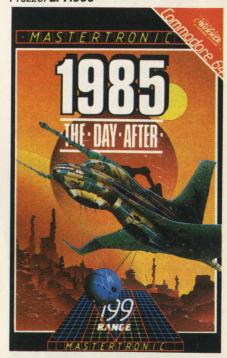
Ai primi livelli di difficoltà, almeno per una mente minimamente esperta e matura, sia le addizioni che le moltiplicazioni proposte sembrano di indubbia facilità (non scordiamoci che il gioco è per bambini fino agli 11 anni), ma non vi è dubbio che anche un adulto esiti parecchio prima di poter eseguire a mente una delle moltiplicazioni proposte ai livelli più alti.

SPIRATES

Nel gioco Spirates, invece, il livello di difficoltà è fisso ed uguale per entrambi i giocatori, e vengono proposte solo moltiplicazioni.
Caricato questo gioco e fatto partire, appaiono sullo schermo due vascelli che appartengono rispettivamente ai due contendenti.
Lo scopo del gioco è di affondare il vascello nemico colpendolo con una cannonata.
I cannoni della propria imbarcazione, però, funzionano solo dopo aver risposto alla moltiplicazione proposta dal computer, e il getto delle armi risulta sufficiente per raggiungere il proprio scopo solo dopo alcune risposte esatte, giunte il più tempestivamente possibile.
In conclusione si può dire che Spirates/Snowmen non basta per risolvere i gravi e reali problemi di ozio e rilassatezza mentale dei bambini, ma è un gioco sicuramente più utile ed istruttivo alla loro crescita dei tradizionali ed ormai celebrerrimi video-games.

Bruno Dapei

1985: THE DAY AFTER

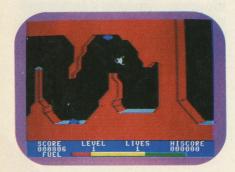
1985: IL GIORNO DOPO
Produttore: ***MASTERTRONIC***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità: ***—***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 7.900***

Un seguito a "1984", film e romanzo rispettivamente di Michael Radford e del grande George Orwell, è quanto di meno auspicabile e commerciale potrebbero propinarci un giorno o l'altro i più fecondi facitori di "sequels" (questo è il termine corrente nel gergo di Hollywood) cinematografiche.
Effettivamente anche una sacra lettura come "1984" è stata in qualche modo violata e bistrattata, ma ricordiamoci che in fondo (speriamo non diventi un eufemismo!) è solo un gioco, una tra le più bizzarre trovate della Mastertronic, software house d'oltremanica marchiata a fuoco per simpatia (a volte fino all'eccesso, come in questo caso) e prezzi corti.
Non sarà un classico da biblioteca, ma...

IL GIOCO

1985 è un difficile gioco spaziale d'abilità che in un contesto relativamente più av-

venturoso ed impegnativo rispolverare una vecchia gloria Commodore, Jupiter Lander, ma niente di più di quanto ci si potrebbe aspettare da un improbabile continuazione delle imprese proibite di John Hurt nella recente trasposizione cinematografica.
Profeti di sventura, ecco il vostro gioco!

IL GIORNO DOPO

Nel 1985 la Terra, devastata dalle guerre atomiche di un anno prima, è minacciata dalla catastrofe biologica.
Il Grande Fratello è stato annientato e sta purtroppo nella coscienza alquanto ristretta di coloro che un tempo ne erano totalmente dominati l'arduo compito di sopravvivere salvando il Mondo dalla distruzione.
Le cure immediate di cui il nostro Pianeta necessita saranno unicamente conseguibili tramite l'uso di un miracoloso composto chimico, il Plasma Energetico. Questo, in tempi remoti, fu però immagazzinato in appositi contenitori e spedito su mondi lontani dalla Vecchia Repubblica, consapevole di una straordinaria energia che doveva essere usata solo da quei pochi eletti che osassero in futuro avventurarsi oltre le stelle.
Voi, siatene fieri, siete gli unici dotati di una grande e ormai consolidata esperienza alla guida di un mezzo spaziale per cui sarete voi ad intraprendere un pericoloso viaggio alla ricerca del Plasma su quattro pianeti inospitali ai comandi di una vecchia ma affidabile navicella esplorativa. Una missione di recupero che tuttavia vi vedrà anche coinvolti, e disarmati, in un conflitto stellare contro bellicosi alieni alla difesa dei loro stessi territori.
Avvincente, vero?

COMANDI

Come nel classico citato in presentazione, pilotate il buon vecchio LEM (Modulo d'Escursione Lunare) delle missioni Apollo sulla Luna, il cui controllo, rispetto alle più fiammanti e dinamiche astronavi dei videogames spaziali d'ordinaria commercializzazione, risulterà un poco più complicato, perlomeno mediante l'uso del joystick che

in questo caso è scomodamente relegato a più funzioni oltre a quella di movimento. Pertanto consigliamo la tastiera, che in giochi di questo genere risulta solitamente più precisa di una leva giroscopica.
Lo spostamento della vostra astronave dipende da una corretta inclinazione del corpo sul suo asse verticale unita ad una robusta accensione ai razzi di spinta di cui è ovviamente fornita.
Dall'estremità inferiore del modulo viene attivato anche un raggio trattore di corta lunghezza con il quale preleverete, a ragionevole distanza dal suolo, l'oggetto della vostra missione: il Plasma Energetico, 16 contenitori (quattro per pianeta) sparsi per le insidiose superfici dei pianeti ostili, più il Nocciolo di Fusione (fulcro della terrificante potenza sviluppata dal plasma) nascosto al termine di un tunnel misterioso nelle viscere dell'ultimo pianeta che perlustrerete.
I tasti X e Z servono alla rotazione del modulo in senso orario e antiorario, mentre i comandi del "cursore in basso" e "cursore a destra" (i due tasti dell'ultima fila sotto la sigla C R S R) azioneranno rispettivamente la spinta a reazione e il raggio traente. Sulla lista d'opzioni sono infine compresi un "demo" del gioco (tasto "D") ed una Hall Of Fame da dieci posizioni.

SCHERMI

Lo scenario è quello classico dei giochi spaziali a scorrimento orizzontale (Defender). Lo scrolling (sia verso destra che verso sinistra) si focalizza sulla vostra astronave che dalla sua partenza si mantiene al centro dello schermo. Gli oggetti e il paesaggio non sono disegnati con grande dovizia di particolari ma nel complesso la grafica è piuttosto suggestiva.
1985 è un gioco multischermo a più livelli di difficoltà ma si compone sostanzialmente di tre fasi, tutte abbastanza impegnative.
Nella prima dovrete condurre la navicella nello spazio esterno partendo da una atipica base di lancio sotterranea sulla Terra; da qui attraverso un breve passaggio fatto di una ripida discesa e di un corridoio fino all'uscita in superficie.
Va detto che nel corso del gioco dovrete sempre avere la più assoluta e coscienziosa padronanza dei comandi, poiché lo spazio nel quale potete agire non è poi tanto grande come sembra e sia l'accelerazione che una forza gravitazionale da cui dovrete costantemente sottrarvi per non schiantarvi al suolo in un globo di fuoco, comporteranno un uso considerevole del carburante, che sul display in basso è indicato da una lunga barra decrescente tricolore.
Fortunatamente lo stesso Plasma provvederà, man mano che verrà raccolto, ad un puntuale rifornimento, oltre il suo valore in cifre.
Usciti nello spazio dovrete scegliere su quale dei quattro pianeti alieni (uno dietro l'altro in alto sul video) atterrare (vi basterà toccarlo) per iniziare la raccolta del Plasma.
Nel vostro tragitto dovrete comunque fare attenzione ad un infido disco volante, sentinella degli "omini verdi", che attraversa periodicamente lo schermo da sinistra a destra ostruendo il vostro passaggio mediante la sua confusa linea di volo. Ma soprattutto non mancate il campo visivo del pianeta perché potreste cozzare sulla linea bianca che, interminabile, delimita la parte superiore del quadro: si tratta infatti di un campo di forza indistruttibile che racchiude l'intero settore dello spazio ove si svolge la prima fase.
Nella seconda fase, la più importante delle tre, volerete rasente i pianeti. Di diverso colore (rosso, verde, grigio e giallo), essi si differenziano unicamente nella disposizione delle torrette laser e dei contenitori di Plasma sulla superficie, mentre questa è generalmente un ripetitivo susseguirsi geometrico di profondi dirupi, altipiani, sporgenze, insenature e tunnel "senza ritorno" alla River Raid.
Fatto dunque il vostro primo carico dovrete uscire dall'orbita e procedere nello schermo della prima fase verso il pianeta successivo.
E così via. Ultimato il vostro compito principale verrete catapultati all'entrata di un lungo e tortuoso tunnel sotterraneo: è il nascondiglio, al termine del quale troverete il Nocciolo di Fusione.
Dovrete perciò impegnarvi in un grande slalom guardandovi bene dalle torrette laser in pieno stato d'allarme sulla sommità dei rilievi.
Se riuscirete anche ad uscire da quest'ulti-

ma fatica vi qualificherete, dopo un rifornimento di navicelle al posto di quelle che avrete eventualmente perduto, per il secondo livello di difficoltà.
Da qui in avanti il fattore sorpresa verrà unicamente rappresentato da incredibili forze gravitazionali che sballotteranno qua e là il povero LEM al punto che il giocatore si vedrà più preoccupato a salvarsi onoratamente dall'impiccio gravitazionale del pianeta che a depredarne i preziosi tesori.

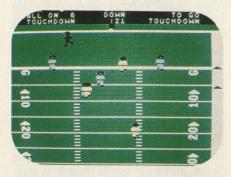
PUNTEGGIO
Ogni contenitore di Plasma raccolto vale 100 punti, 1000 il Nocciolo di Fusione.
Le astronavi in dotazione sono le solite tre e, come già detto, ne verrete riforniti al termine della terza fase nel primo livello di difficoltà.

CONCLUSIONI
Smascherati gli intenti commerciali che nel nome si richiamano a qualcosa di ben più — e meritatamente — famoso, il gioco non si riscatta nemmeno sul piano tecnico ; almeno la parte dinamica poteva essere meglio curata.
Compresi nei difetti anche grafica e sonoro. Nel suo piccolo un classico mancato.

Fabio D'Italia

ON FIELD FOOTBALL

Produttore: ***GAMESTARS***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità: **—**
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 30.000***

Dopo i numerosi giochi, ispirati al football americano, di pura simulazione ecco finalmente il primo che dà al giocatore anche la possibilità di giocare le azioni scelte, e non solo di vedere il computer che le esegue.
La filosofia della GAMESTARS è proprio quella di dare le stesse emozioni del football con la tensione della scelta tra una formazione di corsa o di passaggio sullo schema difensivo da adottare.

Il football americano è gioco dalle regole semplici ma abbastanza complesso nella sua applicazione, con schemi e tattiche degne di un wargame.
Come saprete lo scopo del gioco è raggiungere la linea di meta avversaria, o touchdown, con la palla alla mano.
Per fare questo la squadra che attacca ha a disposizione 4 tentativi o DOWN per correre un minimo di 10 yards. Se si riesce nell'intento si avrà un nuovo down.
Ogni partita ha una durata di 4 quarti di 15 minuti ciascuno.
Sei punti vengono assegnati per ogni TOUCHDOWN, un punto se in un secondo tempo si riesce a calciare la palla tra i due pali della porta, 3 punti per un field goal, e cioè se si riesce a trasformare allo stesso modo un calcio da qualsiasi punto del campo, ed infine 2 punti per il SAFETY, quando il giocatore in attacco viene bloccato nella sua area di meta con la palla.
Nel gioco della GAMESTARS il campo è disposto verticalmente e solo una parte di circa 40 yards in lunghezza e tre quarti in larghezza appare sullo schermo. Durante il gioco uno scrolling in quattro direzioni vi permette di seguire le azioni a tutto campo. La squadra che attacca sarà sempre in basso.

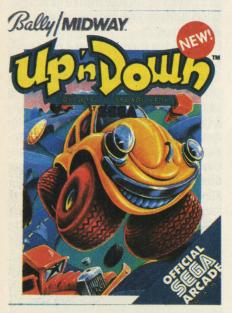
IL GIOCO
Si inizia con un doppio menu dove possono essere stabiliti il numero dei giocatori (1 o 2), la durata di ogni quarto di gioco (15 o 5 minuti), la composizione dell'attacco con la scelta tra due tipi di quarterback (regista), di tight end e wide reciver (due ruoli diversi di attaccanti che devono ricevere la palla dal QB).
Dopo la selezione avviene il calcio di inizio o kick off. La squadra che calcia il pallone giocherà in difesa e si disporrà nella parte superiore dello schermo mentre la squadra che lo riceve attaccherà.
Ogni squadra ha 30 secondi per impostare la propria azione di attacco. Se trascorso questo tempo l'azione non è iniziata la squadra in attacco sarà penalizzata di 5 yards.

GLI SCHEMI
Sono numerosi gli schemi che possono essere realizzati in ON FIELD FOOTBALL.
In pratica il joystick determina, durante la prima scelta, quale formazione adottare: sono possibili due formazioni adatte soprattutto per la corsa e due per il passaggio del QB al reciver.
La seconda scelta, determina la posizione dove si recherà il tigh end ed infine, la terza, dove si recherà il wide reciver sempre in funzione della formazione iniziale. Le istruzioni contengono tutte le informazioni con anche qualche piccolo schema disegnato.
Lo stesso discorso vale per la difesa. Scelte le proprie formazioni, ed eventualmente modificate all'ultimo momento, il pacchetto di mischia si prepara al down. Premendo il pulsante del joystick la palla arriva al quarterback ; da questo momento il regista della squadra sarà sotto il vostro comando pronto a realizzare un passaggio bomba alla JOE MARINO o a lanciare il running back alla ricerca del down.
Gli altri tre giocatori invece si muovono automaticamente secondo lo schema scelto.
Il giocatore che si difende, invece, comanda il DEFENSE TACKLE mentre gli altri giocatori si dispongono secondo lo schema di difesa impostato.
Sono previste le penalità: per il ritardo dell'attacco nel selezionare lo schema o per il difensore che supera la linea prima che il gioco sia iniziato vengono assegnate le yards di penalizzazione.
Il gioco può essere messo in pausa premendo contemporaneamente i tasti funzione F1 e F3. Inoltre potete chiamare anche 3 time out per ogni metà tempo per dare un po' di respiro alla vostra squadra.
Altre caratteristiche come la possibilità di intercettare i palloni, i fumble, quattro tipi di calci tra punt e field goal, rendono questo gioco ancora più entusiasmante e fedele alla realtà.
Potete anche studiare schemi particolari mescolando formazioni di corsa con lanci che riescono a spiazzare la difesa avversaria. Ogni volta che la squadra avversaria conclude il down la folla applaude mentre se c'è il cambio palla appare lo schermo con il punteggio parziale di ogni quarto.

CONCLUSIONI
Il football americano è uno sport giovane per l'Italia.
Pensate che fino a quattro anni fa, prima che venisse organizzato il primo campionato italiano, caschi e imbottiture dei giocatori erano conosciuti solo grazie a qualche film come "Quella sporca ultima meta" oppure "MASH" e nessuno pensava di avventurarsi in un simile sport. Ora questo sport è sulla bocca di tutti, le squadre sono in continuo aumento e ci sono già due divisioni nel campionato italiano.
Siamo certi che questo gioco sarà apprezzato da tutti gli appassionati.

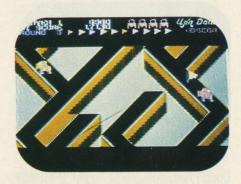
Alberto Rossetti

UP'N DOWN

SU E GIÙ
Produttore: ***U.S. GOLD PER SEGA***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità: —
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 20.000***

Riproporre in versione casalinga i giochi da bar più in voga, è certamente una buona strategia di mercato, lo dimostra il successo ottenuto dai programmi proposti dalla SEGA per il Commodore 64.
È doveroso, quindi, provare un altro di questi ottimi giochi che hanno quasi dominato le vendite degli ultimi mesi.

IL GIOCO
Pensiamo che tutti gli assidui frequentatori di sale giochi si ricordino della versione da bar di UP'N DOWN, nella quale si doveva percorrere un lungo ed intricato tragitto a brodo di una buffissima auto simile ad una "dune buggy". Lungo il percorso accadeva frequentemente di incontrare altri veicoli di vario genere, che era necessario saltare ed eventualmente distruggere. Lo scopo del gioco, però, non era questo, ma consisteva nel raccogliere un determinato numero di bandierine di diverso colore, il tutto senza incorrere in incidenti con le altre auto e nel minor tempo possibile.
La versione casalinga di cui vi parliamo, è rimasta assolutamente fedele all'originale da bar, tranne per quanto riguarda la grafica, che risulta essere ovviamente un pochino più scarna.

Il percorso è invece in tutto identico alla versione originale. Le stradine da percorrere sono infatti strettissime, essendo grandi solamente quanto basta per far passare la vostra o le altre vetture. Non è quindi possibile evitare chi ci viene incontro se non saltando o svoltando in una laterale, se ve ne sono a portata di mano. È anche possibile distruggere le auto nemiche saltando in modo da ricadevi sopra al momento dell'atterraggio. Ciò, è inutile dirlo, oltre ad una certa sadica soddisfazione (lo spirito del distruttore è presente in ciascuno di noi), ci frutterà una gradita dose di punti, da aggiungere con gioia al più o meno sostanzioso punteggio. È utilissimo sapere che si può controllare il proprio mezzo anche quando si è in volo, aumentando o diminuendo la lunghezza del balzo da compiere; è altrettanto utile, anche se vi eviterà dei noiosi incidenti, sapere che è possibile saltare solo quando si sta procedendo in avanti: ciò purtroppo significa che se state retrocedendo e vi appare alle spalle un veicolo, non vi resta che prendervela con il programmatore, prima dell'inevitabile scontro.
Le bandierine da raccogliere sono sparse un po' dovunque lungo il tracciato di gioco. Poiché il percorso non è lineare, ma è composto da un susseguirsi di incroci, può accadere di dover proseguire per un bel pezzo prima di raccogliere tutte le bandierine, semplicemente perché la strada percorsa non era quella giusta. Il tracciato, inoltre, non è tutto pianeggiante, ma si snoda tra valli e colline che possono rivelarsi insidiose. Le salite, infatti, rallentano notevolmente la velocità della nostra auto, costringendoci ad affrontarle di slancio e senza potersi fermare, pena il fatto di dover tornare indietro a prendere una nuova rincorsa. Le discese, invece, producono effetti contrari: aumentano decisamente la velocità dell'auto e non consentono di fermarsi mentre le si percorrono. Inoltre, saltare quando si è in discesa è una cosa da valutare con molta attenzione, in quanto, vista la velocità del nostro mezzo, il salto che ne risulta è veramente notevole, molto più lungo di quelli soliti.

COMANDI E PUNTEGGIO
I comandi da usare sono semplicissimi: la leva per guidare la vettura ed il pulsante di fuoco per spiccare i salti. Il punteggio, invece, è un po' più articolato. Innanzitutto, si guadagnano punti anche solo muovendosi lungo il percorso, senza che sia necessario compiere azioni particolari. Altro modo di incrementare il bottino è, come già detto, distruggere i veicoli avversari che, essendo di vario tipo, ci frutteranno punti in misura diversa.
Oltre a queste due possibilità è previsto anche un punteggio bonus, che varia in relazione al tempo impiegato per la raccolta di tutte le bandierine. Infatti, se per completare lo schema si impiegano da 0 a 29 secondi, si ottengono 20.000 punti; impiegandone fino a 39 il bonus sarà pari a 10.000 punti; da 40 a 49 secondi ne valgono 5.000; da 50 a 59 corrispondono a 3.000 punti e, infine, si ottengono 1.000 punti se si impiegano da 60 a 69 secondi. Qualsiasi tempo superiore non dà diritto al bonus.

Quando si sono raccolte tutte le bandierine di uno schema, si passa al successivo. Naturalmente le difficoltà aumentano ed il

percorso si fa più intricato, allontanando sempre più la prospettiva di impiegare un tempo valido per l'ottenimento del bonus. Sono comunque previsti tre differenti livelli di difficoltà, per chi si dovesse sentire in grado di cominciare direttamente dai percorsi "difficili".

STRATEGIA

Il sistema migliore per affrontare UP'N DOWN è quello di imparare il prima possibile il percorso più breve (o il più facile) per raccogliere le bandierine. Tutto questo è reso possibile dal fatto che i sentieri non variano ad ogni nuova partita.

Un particolare che vi aiuterà molto nel tracciamento del percorso ideale, è sicuramente la presenza del tasto di pausa, condizione indispensabile per poter lavorare con la dovuta calma.

Un'altra cosa che vi può tornare utile è sapere che, quando la distanza tra le corsie è contenuta, si può saltare senza problemi da una stradina all'altra, sorvolando i prati senza precipitarvi in mezzo ed esplodere.

Comunque, per risparmiarvi un po' di fatica, abbiamo pronto per voi il pattern per completare il primo schema nel minor tempo possibile, compatibilmente con il numero delle vetture nemiche che incontrerete sul percorso.

Iniziate il gioco accellerando subito per procedere nella direzione in cui è rivolta la vostra auto; lo schema da seguire sarà quindi il seguente: curva a destra — svolta a sinistra — raccogliere la bandierina — curva a destra — raccogliere la seconda bandierina — diritti attraversando due incroci — raccogliere la terza bandierina — curva a sinistra — proseguire diritti saltando il prato — raccogliere la quarta bandierina — curva a destra — proseguire diritti saltando il prato — raccogliere la quinta bandierina — curva a sinistra — svolta a destra — raccogliere la sesta bandierina — curva a sinistra — diritti saltando il prato e imboccando la salita — raccogliere la settima bandierina — curva a destra — curva a sinistra — curva a destra — raccogliere l'ottava bandierina — diritti fino al secondo incrocio — svolta a sinistra imboccando la salita — raccogliere la nona bandierina — curva a destra — raccogliere l'ultima bandierina.

Vi garantiamo che questo è il percorso più breve per completare il primo schema. Seguendo queste indicazioni potrete infatti completare la raccolta in meno di 30 secondi, sempre che riusciate ad evitare tutti gli automezzi avversari che intralceranno senz'altro i vostri piani.

CONCLUSIONI

L'unico neo di UP'N DOWN è rappresentato dalla grafica, non molto ben dettagliata. Il gioco, invece, è veramente divertente ed appassionante, oltre a svilupparsi, nei numerosi livelli, su di una varietà di percorsi veramente notevole.

Il sottofondo musicale, adeguato allo spirito del game, contribuisce a completare ed a rendere più allegro il tutto.

Ricapitolando, UP'N DOWN è un gioco che ci ha veramente divertito, nonostante non si presenti con una veste grafica d'eccezione.

RCC

RESCUE RAIDERS

CAVALIERI DEL RISCHIO

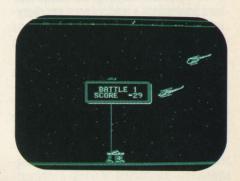
Produttore: ***SIR-TECH***
Sistema provato: ***APPLE II***
Compatibilità: **—**
Supporto: ***DISCO***
Prezzo: ***L. 50.000***

L'anno è il 1944, il giorno il 6 Giugno. È la data dello sbarco in Normandia, episodio chiave della Seconda Guerra Mondiale.

Questa è la premessa: Rescue Raiders prende spunto da quello storico evento per sviluppare la sua storia.

Provate a pensare cosa sarebbe successo se gli eventi di quella battaglia avessero avuto un corso differente.

Così un gruppo di terroristi, grazie ad una macchina del tempo, sono tornati in quel periodo per modificare l'esito della Seconda Guerra Mondiale e quindi modificare la situazione politica attuale.

Naturalmente provenendo da un'epoca tecnologicamente più avanzata anche le armi saranno più moderne di quelle del 1944. Voi avete l'opportunità di fermare i terroristi. Dovrete viaggiare nel passato per salvare il presente.

IL GIOCO

RESCUE RAIDERS è un gioco di strategia anche se diversamente dai classici giochi di simulazione di guerra è molto più completo.

Di solito i giochi di questo tipo si limitano alla semplice simulazione con una cartina da studiare e alcuni punti che rappresentano le armate da muovere per vincere la battaglia. Rescue Raiders invece viene giocato come un classico arcade in stile Defender ma oltre all'abilità di pilotare un elicottero bisogna sviluppare una precisa strategia e tattica per utilizzare al meglio i vari reparti del vostro esercito e riuscire a distruggere la base nemica.

Inoltre, come nella realtà, dovete fare quadrare i conti amministrando il badget che sreve a mettere in piedi e equipaggiare il vostro esercito. L'unità di misura è una borsa di dollari e ne guadagnate una più piccola ogni quindici secondi di battaglia.

Per farvi un esempio: un elicottero costa 20 piccole borse, un carro armato 4 e un commando di 5 uomini, 5 piccole borse.

Al termine di ogni gioco apparirà il punteggio totale che viene determinato dall'ammontare dei danneggiamenti causati al nemico e dal costo di quelli subiti dal vostro esercito.

GLI ELEMENTI DEL GIOCO

Il gioco è costituito da una serie di elementi fissi e mobili.

Le macchine del tempo sono localizzate alla fine del campo di battaglia. Una battaglia è vinta o persa quando la squadra dei veicoli di demolizione riesce a distruggere la macchina del tempo. Gli altri elementi fissi sono le piattaforme per gli elicotteri, i bunkers per i soldati e i palloni aerei per disturbare il volo degli elicotteri. Localizzati sul terreno ci sono anche dei cannoni a sparo rapido anti-aereo e anti-carro.
Gli elementi mobili sono invece, oltre alla già citata squadra di demolizione, le squadre anti-aerei da usare contro gli elicotteri nemici, le squadre di soldati equipaggiate con paracaduti e fucili mitragliatori, le squadre di meccanici, specialisti per riparare e sostituire certe installazioni danneggiate.
L'unico che viene comandato direttamente dal vostro joystick è l'elicottero mentre gli altri una volta richiamati sul campo di battaglia agiscono automaticamente.
Iniziate il gioco con 4 elicotteri armati di missili e bombe che possono essere utilizzati oltre che per distruggere le postazioni nemiche anche per paracadutare le squadre dei soldati e dei riparatori. Gli elicotteri hanno bisogno di rifornimenti e potete aggiungerne altri, comprese tutte le altre squadre, se avete i soldi sufficienti.
Il gioco inizia nel vostro quartiere generale costituito dalla macchina del tempo e dalla piattaforma per l'elicottero.
Nella parte superiore dello schermo c'è il radar che vi avverte della posizione degli armamenti nemici.

I COMANDI

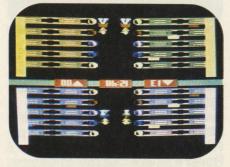
Per giocare a RESCUE RAIDERS è richiesto il joystick a due bottoni tipo Kraft modello 820.
Come detto il Joystick comanda solo l'elicottero.
Con il primo bottone di sparo utilizzate il mitragliatore mentre con il secondo sganciate le bombe.
Le forze a terra si muovono automaticamente e il vostro compito è quello di mandarle sul campo di battaglia utilizzando la tastiera.
Premendo il tasto T richiamate i carro armati (TANKS), M per il comando (MEN), E per i meccanici (ENGINEERS), A per i missili anti aerei (ANTI-AIRCRAFT MISSILE CARRIERS) e D per la squadra di demolizione (DEMOLITION TEAM VEHICLES).
Per paracadutare le truppe caricate sull'elicottero premete la SPACE BAR, mentre i tasti da 1 a 9 regolano la frequenza del display delle informazioni.
Con il tasto C vi appare il rapporto del computer sullo stato della vostra truppa.
Il gioco può essere messo in pausa premendo ESC oppure salvato premendo ESC e quindi SAVE e quindi successivamente ricaricato con CONT.

CONCLUSIONI

Come detto RESCUE RAIDERS è un gioco completo ed impegnativo. Come un vero generale dovete studiare le mosse avversarie, capirne i punti deboli e determinare la strategia. Quindi passate alla parte tattica del gioco che consiste nel combattere utilizzando l'elicottero e nel fare avanzare le squadre nella giusta successione.
Vi assicuriamo che vincere la prima battaglia è veramente difficile anche perché i nemici combattono bene e preparati e quindi sarete sempre impegnati al massimo.

Alberto Rossetti

PARTY MIX

PARTY MIX
Produttore: ***STARPATH***
Sistema provato: ***ATARI SUPERCHARGER***
Compatibilità: —
Supporto: ***CARTUCCIA***
Prezzo: ***L. 42.000***

"Five wild and crasy games": cinque giochi pazzi e selvaggi; è lo slogan che appare sulla confezione di questo programma a caricamento multiplo prodotto nel 1983 per l'ormai famoso Supercharger della Starpath.
Di solito però quando capita di dover recensire dei programmi con molti giochi, si parte sempre con un pochino di diffidenza e prevenzione poiché si teme che la qualità grafica e soprattutto di gioco sia ristretta e limitata.
Niente da dire; bisogna ricredersi. Certo non aspettatevi dei giochi complessi come Escape From The Mindmaster (o con una grafica come Phaser Patrol, però bisogna ammettere che in generale è stato fatto un buon lavoro.
Come dice il titolo stesso, Party Mix è un programma adatto particolarmente per i parties o per qualunque tipo di festa tra amici insieme ai quali invece dei soliti giochi di società potrete sfidarvi in divertenti gare all'ultimo "paddle".
I 5 giochi sono piuttosto originali e soprattutto molto diversi tra loro e la grafica non ha sicuramente confronto con tutti gli altri programmi contenenti più giochi in uno.
Data la sua complessità, il programma è multiload cioè a caricamento multiplo.
Questo significa che dovrete ripetere l'operazione di caricamento per 3 volte. Nella prima fase caricherete il gioco Bop A Buggy, nella seconda Tug Of War, e Wizards' Keep e infine con il terzo caricamento potrete giocare a Down On The Line e a Handcar.
Questi cinque giochi sono stati creati per essere utilizzati in più persone. Per questo è necessario che abbiate almeno 4 paddles (rotelline) poiché altrimenti sarete costretti a sfruttare le capacità dei giochi in maniera limitata.

Vi ricordiamo inoltre che non è possibile in nessun caso giocare da soli dato che non esiste l'opzione che permetta di sfidare il computer.

COMANDI

L'uso dei comandi, è molto semplice anche se ben distribuito, nel senso che ogni

comando a mano ha una funzione specifica e spesso differente a seconda del gioco. In alcuni casi è possibile creare delle sfide "due contro due".
Negli altri giochi le sfide sono One on One anche se i rimanenti due giocatori potranno ugualmente partecipare in modo attivo.
Iniziamo a parlare dell'uso dei comandi posizionati sulla consolle: si utilizzano solo le due leve Game Select e Game Reset.
Con la prima potrete scegliere il gioco con il quale sfidare gli avversari.
È ovvio però che se avete effettuato solo il primo caricamento non potrete scegliere il gioco dato che è uno solo ; negli altri casi invece questo sarà possibile. Infine con la leva Game Reset potrete iniziare la partita oppure azzerare il gioco stesso per ripeterlo.
L'uso del Paddle è davvero semplice. In alcuni giochi il tasto di fuoco non verrà utilizzato e si userà semplicemente la rotellina per gli spostamenti nelle diverse direzioni. Dei comandi però parleremo in maniera più specifica via via che analizzeremo ogni singolo gioco.

BOP A BUGGY

In questo gioco dovrete guidare una specie di insetto gigante (il rumore che emette però, lo rende simile ad un elicottero) attraverso un particolare percorso pieno di ostacoli e di strettoie.
La sfida diretta è tra due giocatori anche se i due rimanenti potranno intervenire in un modo particolare pur usando anch'essi il paddle e il tasto di fuoco. La grafica non è un gran ché anche se lo scenario è molto vario e davvero ben colorato.
Appena inizierete la gara sentirete una serie di BIP sonori al termine dei quali i due

giocatori potranno far muovere (usando il tasto di fuoco) il proprio insetto nelle diverse direzioni.
L'intero tracciato dovrà essere percorso da sinistra verso destra fino a raggiungere lo schermo finale nel quale apparirà una enorme scacchiera bianca e grigia. Il primo giocatore che riuscirà a raggiungere questo schermo e a superarlo, vincerà la gara.
Il vostro insetto non morirà mai anche se andrete a cozzare contro i bordi del percorso o accidentalmente finirete sopra uno dei vari ostacoli che si piazzeranno davanti a voi.
L'unico inconveniente sarà quello di veder rallentare notevolmente il proprio insetto a vantaggio di quello dell'altro giocatore che potrà raggiungere il traguardo prima di voi.
I due giocatori rimanenti hanno il compito di muovere un omino ciascuno, utilizzando i paddle, e di lanciare contro gli insetti alcuni proiettili (fino a 9) nel tentativo di bloccare e rallentare la loro velocità.
Giocando due contro due, il secondo giocatore dovrà ovviamente cercare di rallentare l'insetto dell'avversario.
Gli schermi che ogni insetto dovrà attraversare prima di raggiungere il traguardo sono sette e ognuno è diverso dall'altro per quanto riguarda la difficoltà.
Alcuni schermi potranno essere superati facilmente semplicemente stando attenti a non toccare i bordi esterni o gli ostacoli.
Negli altri schermi, dovrete dimostrare di possedere una notevole agilità per evitare ad esempio dei cilindri che muovendosi verticalmente cercheranno di bloccarvi la strada.
Durante il percorso però fate comunque attenzione ai proiettili sparati dall'omino perché altrimenti tutte le precedenti raccomandazioni risulteranno inutili.
Il primo giocatore che completerà l'intero percorso, oltre ad una soddisfazione personale, verrà "premiato" (si fa per dire) con una breve musichetta finale.
Peccato che nel gioco non si sia pensato di inserire un cronometro in modo da poter verificare ed eventualmente migliorare il tempo ottenuto.

TUG OF WAR

Avrete giocato almeno una volta al tiro alla fune anche se pochi di voi avranno potuto giocarci usando, invece della forza delle braccia, la velocità nel premere il tasto di fuoco.

Sicuramente questo è il gioco più divertente e oltretutto ha una grafica davvero ottima considerando lo standard di questo sistema. Questa sfida si svolge in un enorme prato "perfetto stile inglese" davanti ad un lussuoso castello grigio circondato da enormi alberi. Sullo sfondo appare un cielo azzurro intenso e un sole davvero cocente che batte oltre che sulle colline sottostanti anche sulle teste dei 4 giocatori impegnati nella sfida.
Muovete la leva Game Reset e appariranno le indicazioni per la partenza del gioco. On thj mark... Get thee set... dopo di che ogni giocatore dovrà cercare di premere il pulsante di fuoco il più velocemente possibile in modo da far sorpassare agli avversari la linea di divisione.
Alla fine della gara apparirà l'indicazione (Red Wins oppure Blue Wins) dei giocatori vincenti.
Oltre allo scenario di gioco splendido, molto ben curati sono anche i 4 omini che muoverete durante la sfida.
I loro movimenti sono davvero perfetti e durante il gioco vi renderanno l'idea della loro e della "vostra" fatica.
Durante la gara sarete inoltre accompagnati da un famoso motivo "Il Guglielmo Tell" di Rossini che forse centra poco con il tema del gioco ma è molto carino da ascoltare.

WIZARD'S KEEP

Ricorda moltissimo quel gioco del Luna Park nel quale con una o più palline si dovevano colpire dei bersagli fissi o mobili posti sullo sfondo (di solito si trattava di teste di fantocci o di barattoli di latta). In questo caso dovrete colpire degli oggetti (anatre, vasi, velieri, teste) che verticalmente dall'alto verso il basso passeranno davanti a voi sul lato destro del teleschermo.

Sul lato sinistro invece appariranno quattro maghi con le braccia in continua rotazione ognuno con una pallina nella mano.
Si gioca due contro due e ogni giocatore

dovrà con il tasto di fuoco lanciare la pallina, mentre con la rotella potrà regolare la velocità di rotazione del braccio (quello del mago non il suo). Maggiore è la velocità di rotazione e minore sarà la probabilità di riuscire a colpire il bersaglio poiché più facilmente la pallina andrà a finire addosso ai muri circostanti.
Ogni coppia di giocatori, dovrà riuscire a colpire gli oggetti in modo da raggiungere prima possibile il punteggio di 99 dopo il quale terminerà la partita.
Ogni oggetto colpito ha un punteggio differente (anatra 2 punti, testa 7 punti, vaso 5 punti, veliero 3 punti).

DOWN ON THE LINE

Il gioco si svolge all'interno di una catena di montaggio nella quale 4 operai devono prendere dei mattoni colorati e depositarli sopra alcuni tappeti rotanti (10 per la precisione).
Questa operazione deve essere compiuta entro un tempo determinato. Infatti il gioco inizia alle otto del mattino e termina alle cinque del pomeriggio (il tempo non è reale ma simulato e fortunatamente la partita dura solo alcuni minuti).
Il tempo che scorre è indicato al centro dello schermo, mentre ai lati apparirà il punteggio ottenuto durante la gara.
Al termine delle 9 ore coloro che avranno ottenuto il punteggio maggiore saranno i vincitori.
Secondo noi questo è il gioco più impegnativo soprattutto se giocherete in quattro poiché la collaborazione tra due giocatori diventerà l'elemento fondamentale per la vittoria.
Il primo giocatore dovrà prendere un mattoncino alla volta, usando la rotellina, da alcuni tappeti rotanti posti sulla sinistra e passarlo al proprio compagno il quale dovrà depositarlo sopra uno dei tappeti rotanti posti sulla destra. Attenzione però perché ciascun mattone colorato dovrà essere deposto sul corrispettivo tappeto colorato. In caso contrario si commetterà un errore perdendo così il punto.

HANDCAR

Handcar è quel veicolo che corre sulle rotaie spinto manualmente grazie ad una leva doppia, che sicuramente avrete visto in qualche film western durante gli inseguimenti al treno.
Lo scenario del gioco è proprio sulle rotaie. Lo scopo è quello di percorrere un tratto delle rotaie prima degli avversari. Anche in questo caso è possibile giocare due contro due ; per questo gioco non si utilizza il tasto di fuoco poiché ogni giocatore dovrà ruotare il paddle in modo che l'omino si abbassi e si sollevi spingendo e sollevando così la leva.
Il principio del gioco è davvero semplice, mentre non lo è affatto il movimento del veicolo.
È infatti necessario essere piuttosto precisi nello spingere la leva, altrimenti sarà difficile riuscire ad acquistare velocità.
La grafica del gioco infine è buona anche se non siamo ai livelli di Tug Of War.

CONCLUSIONI

Il nostro giudizio non può essere che positivo di fronte ad un programma nel quale pur essendoci 5 giochi appare evidente la qualità di ognuno.
Certamente ogni singolo gioco alla lunga potrà diventare noioso, ma se utilizzati insieme e nella giusta situazione, questi giochi potranno risultare davvero divertenti.
Ognuno di voi insomma dovrebbe avere questo Party Mix da usare nei momenti di noia in compagnia di amici, oppure per poter far giocare ogni tanto la sorellina o il fratellino più piccolo che da mesi vi tampina per poter smanettare sulla vostra consolle.
Ricordatevi infine di non mandare i "records" di questa cartuccia per la videogara poiché i punteggi massimi sono raggiungibili nel giro di 30 secondi!!!
Tutti gli "SPIRITOSI" che lo faranno saranno identificati e puniti severamente.!!!

Stefano Tucciarelli

Per partecipare alla videogara e alla hit-bit utilizzate il tagliando in fondo alla rivista

Dalla grande edicola Jackson

Tutto sull'hobby e home computer

HOBBY ELETTRONICA
Il nuovo fai da te per l'hobbista elettronico, con progetti sempre nuovi e originali da realiz e divagazioni sul mondo dei micro computer.
12 numeri all'anno: **L. .500** a numero
Abbonamento: **L. 32.000**

PERSONAL SOFTWARE
Aspetti e problemi del software per personal computer, programmi, giochi e sistemi operativi.
11 numeri all'anno: **L. 4.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 39.000**

strumenti MUSICALI
Il mondo delle 7 note in versione ... elettronica. Con test strumentali, novità e analisi del mercato, servizi speciali.
11 numeri all'anno: **L. 4.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 35.000**

VIDEO GIOCHI & COMPUTER
La guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames. La più eccitante, divertente, istruttiva rassegna del settore.
11 numeri all'anno: **L. 4.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 33.000**

Quando l'informazione fa testo

**In busta chiusa inviate questo coupon a:
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12 - 20124 Mi**
☐ Desidero ricevere GRATIS un numero
della Rivista ____________
____
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
☐ Inviatemi GRATIS il Catalogo della Biblioteca JACKSON (allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
Nome ____________
Cognome ____________
via ____________
CAP ______ Città ____________

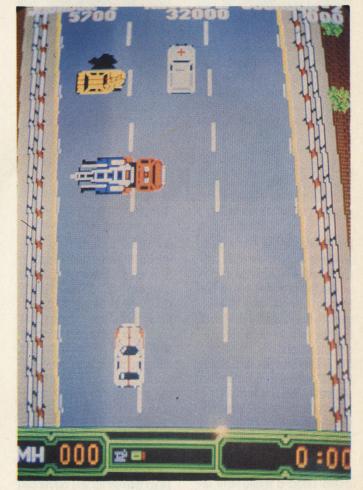
a cura di Maurizio Miccoli

SPECIALE SIM 85

Dopo aver letto l'articolo sulla finalissima del primo campionato Italiano di Videoatletica e l'intervista al vincitore, Stefano Brusasca, sicuramente vi sarà venuta la curiosità di sapere se anche voi ve la sareste potuta cavare in un'occasione del genere.
Per favorirvi nei vostri voli di fantasia dedicheremo questo numero di VG ad una descrizione di tutti i cinque giochi in concorso.
Per ricreare un poco l'ambiente, rispetteremo persino l'ordine che era stato sorteggiato:
GIOCO 1: CRAZY RALLY
GIOCO 2. BOOMERANG
GIOCO 3: WIVERN FQ
GIOCO 4: PENGUIN KUN WARS
GIOCO 5: PING PONG
Ringraziamo ancora le ditte fornitrici dei giochi, le sale gioco e il Centro Accreditato Publigame per la gentile collaborazione offerta.

CRAZY RALLY

(TECFRI)

Qual è stato il videogioco che è rimasto più a lungo in testa alle classifiche, lasciando da parte il filone di Pac-Man? Pole Position, con il suo diretto discendente Pole Position II; era dunque inevitabile che per avere un "parco giochi" completo la finale non potesse fare a meno di un gioco di guida.
Inoltre i giochi di guida sono forse quelli che mettono in risalto maggiormente le capacità reattive dei giocatori, perché sono basati quasi completamente sulla velocità.
Nonostante il nome, anche questo Crazy Rally non sfugge a quest'ultima legge: infatti la gara non assomiglia molto ad un rally, se non per il fatto che è suddivisa in tre prove fondamentalmente differenti tra di loro.
La corsa si svolge lungo un circuito cittadino, che ci viene presentato subito prima della gara, mentre il nostro pilota prende posto nel nostro fiammante bolide rosso (forse proveniente dalla casa di Maranello?).
La visione del gioco è vecchio stile, dall'alto, tipo Motorace U.S.A. o Spy Hunter per intenderci, e i comandi sono i soliti, semplici: un volante (anche se abbiamo visto nel foglio degli swithces che esiste la possibilità di giocare con il joystick), un cambio a due velocità e il pedale dell'acceleratore.
Il pedale del freno non serve (a parte che anche nei giochi dove è presente non bisogna utilizzarlo praticamente mai, se si vogliono realizzare punteggi notevoli), perché per perdere velocità di colpo è sufficiente lasciare il pedale dell'acceleratore o mettere la marcia bassa; in questo a volte ci viene in aiuto persino il gioco, che ci suggerisce di scalare la marcia con un'apposita scritta — INSERT LOW GEAR —, quando tocchiamo qulcosa che ci rallenta troppo.
Con la marcia bassa tocchiamo i 256/258 Kmh, mentre con quella alta arriviamo velocemente alla velocità massima, che è di 354 kmh.
Lo scopo del gioco è arrivare alla fine della tappa (al "GOAL") prima che scada il tempo concesso; solitamente il gioco viene regolato in maniera da dare 1' 15" per il primo giro.
Per la seconda tappa abbiamo a disposizione 1 minuto più il tempo residuo della prima tappa, e così pure succede

per la terza tappa: 1 minuto più il tempo residuo della seconda.
Alla fine della terza tappa, terminato cioè tutto il circuito, ci vengono accreditati dei punti per il tempo rimastoci, e si riparte per un altro giro, ovviamente con minor tempo a disposizione.
Vediamo in sintesi la prima tappa: ci troviamo a guidare su

una strada a quattro corsie, che in alcuni punti si riducono a tre, e dobbiamo superare altre macchine che viaggiano nella nostra stessa direzione di marcia, ma in maniera molto indisciplinata, così da obbligarci ad un vero e proprio slalom.
In effetti quando si conosce alla perfezione, questo gioco diventa proprio una sorta di slalom da percorrere al massimo della velocità, perché le macchine si presentano sempre secondo la medesima disposizione, comprese le macchine che spuntano improvvisamente alle nostre spalle, sorpassandoci e quindi cercando di farci scivolare su vari tipi di chiazze d'olio che si lasciano dietro a bella posta, e le due ambulanze che arrivano a sirene spiegate, sempre alle nostre spalle.
L'unica cosa che cambia, dato che dipende dalla nostra posizione sulla pista, a destra o a sinistra, è il blocco stradale che viene segnalato qualche istante prima con un cartello di "pericolo generico". Nella seconda tappa un altro cartello segnaletico ci indica che la strada diventa a doppio senso di circolazione: nella corsia di destra viaggiano le macchine che vanno nella nostra direzione ed in quella di sinistra ci vengono incontro camion e macchine di ogni sorta, avvisandoci del loro arrivo un attimo prima con un segnale sonoro.
Una volta preso il ritmo, questa è forse la tappa più facile perché si può prendere come riferimento il numero di macchine sorpassate a destra per sapere in anticipo quando arrivano gli altri veicoli in direzione opposta.
La terza tappa è senza alcun

dubbio la più impegnativa, presentandoci una strada a due corsie con una infinità di curve una dietro l'altra ; quanto sia difficile viaggiare su un tale percorso è provato anche dal fatto che il gioco stesso ci propone come veicoli oppositori non delle auto, ma delle ben più agili motociclette.
Per riuscire a superare questa tappa bisogna conoscere alla perfezione il susseguirsi di curve e brevi rettilinei e cercare di tenere sempre la marcia alta, scalando solo nei momenti in cui le moto ci ostacolano troppo il cammino ; infatti se si viaggia tranquilli, sempre in prima, solitamente basta un incidente (che causa la perdita di due o tre secondi, più il tempo necessario a riprendere velocità) per non giungere più in tempo al traguardo.
Per chiudere un consiglio: non cercate di racimolare punti buttando fuori strada le macchine o le moto avversarie: spesso questi tentativi causano un incidente anche alla nostra auto, per cui non vale la pena di rischiare per poche briciole (da 100 a 300 punti) ; è meglio cercare di fare più strada possibile perché più strada si percorre, più punti si realizzano.

WIVERN FQ

(Taito)

Era inevitabile che prima o poi anche la Taito ci avrebbe fornito la sua versione di un gioco del filone di Xevious, e per fortuna bisogna dire che ha cercato di utilizzare il meglio di tutte le versioni delle altre case viste sinora.
Per primo bisogna dire che la nostra astronave è molto ben stilizzata, con una forma molto aerodinamica, e il suo movimento è quanto di meglio si possa avere: abbastanza veloce ed agile nelle otto direzioni, con l'opportunità di andare molto veloci o molto lenti tenendo in avanti o indietro il joystick.
Inoltre in basso, nel mezzo dello schermo c'è una striscia di energia che indica quando possiamo fare una piroetta su noi stessi tornando nel contempo indietro (circa lo spazio di mezzo schermo): quando compare la scritta "LOOP O.K.", se lo riteniamo opportuno possiamo schiacciare l'apposito pulsante stando attenti a non ritrovarci proprio addosso ad un avversario (abbiamo il vantaggio che possiamo spostare la nostra astronave con il joystick, durante il "loop").
Completano la "plancia dei comandi altri due pulsanti, che servono rispettivamente a colpire i nemici ad alta quota con i proiettili e quelli a terra con le bombe indirizzate con il solito mirino tipo quello usato in Xevious.
Qualcuno si lamenterà per la complessità dei comandi, ma

questo è invece uno dei pregi di questo gioco: non ricordate più il caro vecchio Defender, uno dei migliori videogiochi in assoluto, e i suoi comandi da quadrimani?
Per quanto riguarda il gioco in se stesso, ricalca a grandi linee Xevious, con un susseguirsi di pianure, foreste e mari, e alla fine del secondo mare appare la base nemica, sotto forma di un mostro gigantesco, che deve essere colpito nei suoi punti vitali, che lampeggiano, per essere abbattuto definitivamente, il che non è strettamente necessario per passare alla fase successiva.
Questo perché dopo qualche minuto il mostro non colpito scivola via verso il basso dello schermo e scompare, per ripresentarsi alla fine della fase successiva, al posto del mostro seguente.
Infatti i mostri, come le fasi del gioco, sono di quattro tipi ;

in successione abbiamo: un mostro con 1 punto vitale (che vale 3.000 punti), con 2 (danno rispettivamente 2.500 e 5.000 punti), con 3 (1.500, 3.000 e 6.000 punti) ed infine il mostro che compare all'inizio del gioco, che è composto da più parti che si raggruppano insieme e che ha un solo punto vitale che dà 10.000 punti, più altri cinque punti infinfluenti che danno ciascuno 2.000 punti.

Particolare di questo gioco sono i proiettili dei nemici, a terra e in mare (sì, ci sono anche delle navi di diversa stazza), si comportano come nella realtà, partendo dal basso ed ingrandendosi man mano che si avvicinano alla nostra quota: in pratica ci possono colpire solo quando li vediamo molto grossi ed hanno anche il notevole pregio di poter essere intercettati dai nostri proiettili.
In questo gioco esiste pure la possibilità di fare l'agganciamento, ma questo non riveste l'importanza che ha invece in Megazone, ma presenta alcuni vantaggi rispetto a questo gioco: prima di tutto per ottenerlo è sufficiente colpire con una bomba le lettere ("J") poste a terra, poi quando si effettua l'agganciamento non viene utilizzata una delle nostre astronavi di scorta, per cui quando veniamo colpiti una volta smettiamo solo di sparare un poco più veloce, ma non perdiamo niente.
Inoltre l'agganciamento si può effettuare anche in un'altra maniera: colpendo per tre volte le LETTERE SOTTERRANEE.
Infatti, come in Xevious e meglio che in Xevious, in questo gioco ci sono degli obiettivi occultati nel sottosuolo, che vengono scoperti solo se con una bomba leviamo la terra che li ricopre ; oltre alle lettere già citate ci sono delle PERLE GIALLE, che colpite una seconda volta disintegrano tutti i nostri nemici presenti sullo schermo e delle BASI BLU, che lanciano una pericolosissima palla che dopo qualche secondo esplode in mille proiettili, se non la colpiamo con un nostro proiettile.
Per finire, di tanto in tanto compare una scritta misteriosa, che se colpita dà ben 10.000 punti!

Ci sarebbe molto da dire ancora su questo gioco, ma questa doveva essere solo una breve presentazione, per cui ci siamo dilungati sin troppo: il seguito alla prossima puntata.

BOOMERANG

(Sun)

Se Crazy Rally può essere definito il più spericolato tra i cinque giochi che stiamo esaminando, questo Boomerang merita senz'altro la palma del più misterioso: tutta la presentazione del gioco della nostra piastra-campione era in giapponese, per cui non possiamo essere sicuri del suo nome.

A dire il vero è un peccato che la presentazione non sia molto intellegibile, perché da quel poco che si capisce sembra che questo gioco abbia una storia dietro di sé.
Infatti, pur se l'arma usata dal nostro eroe, il boomerang, richiama alla mente subito l'Australia, la vicenda sembra svolgersi in un paese simile all'India e ci ricorda molto un film che ha già ispirato un altro videogioco (Misterious Stones) ; "Indiana Jones e il tempio maledetto".
Questo perché il nostro eroe ha il compito di recuperare ben otto pietre sacre, cercando di sottrarsi alle ire della torma di indigeni che cercano di massacrarlo.
E come in ogni storia misteriosa che si rispetti, il cammino del nostro eroe è pieno di incognite: qua e là sono disseminate delle specie di pergamene arrotolate dai magici poteri.
Nel primo schermo ne troviamo una di color verde, che si trasforma in un lungo bambù con cui possiamo eliminare più facilmente i nostri avversari (facendo anche più punti) e che ci permette pure di andare più veloci.
Nel secondo schermo possiamo raccogliere una chiave, con la quale possiamo aprire la prigione, ottenendo così un omino extra.
Nel terzo schermo c'è una pergamena color blu che ci consente di correre ad una velocità quasi incontrollabile, un'altra color rosa, che ci regala una pietra in più che compare nelle vicinanze, ma che non viene segnalata dal "radar".
Già, il radar:ancora non ne avevamo parlato, anche se è forse la prima cosa che colpisce dal punto di vista del gioco puro e semplice, insomma uno di quei caratteri che permettono immediatamente di classificare un gioco o di paragonarlo a qualcuno precedente.

In questo caso è naturale un parallelo con un gioco della Namco del 1980, RALLY X, noto in Italia anche come RALLY QUEEN, ma la similitudine è solo apparente, perché mentre Rally X era sostanzialmente un labirinto e quando si rimaneva intrappolati da più di una macchina era impossibile scappare qui il campo è completamente libero e possiamo muoverci come vogliamo.
Infatti abbiamo a disposizione un joystick a otto posizioni che ci permette di spostarci a nostro piacimento anche nei quadri superiori, nei quali cominciano a comparire delle costruzioni che ostacolano il nostro cammino.
La bellezza di questo gioco consiste anche nel fatto che l'ambiente ove si svolge la lotta tra il nostro eroe e i fanatici indù cambia ad ogni quadro e diventa sempre più attraente dal punto di vista grafico (ad esempio c'è un bellissimo cimitero e uno stupendo villaggio).
Altro particolare simpatico di Boomerang è che il nostro eroe può attraversare a nuoto gli specchi d'acqua e contemporaneamente difendersi tirando il suo boomerang.
A proposito del boomerang, ne abbiamo una scorta illimitata e la loro traiettoria è automatica, in direzione del nemico più vicino.
Per questo motivo i nemici normali si eliminano abbastanza facilmente, mentre è più problematico colpire quello vestito di rosa, a causa del suo movimento molto veloce e a scatti.
Molti altri personaggi animano questo gioco: spiriti che coprono la testa del nostro eroe impedendogli di tirare la sua arma (bisogna andare contro una pietra per liberarsene), un donnone troppo espansivo, che immobilizza per qualche secondo il nostro eroe e una sorta di tigre del bengala che attraversa di corsa lo schermo da una parte all'altra.
Insomma Boomerang è un gioco pieno di sorprese e sicuramente ci sarà qualche segreto che ancora non è stato scoperto.
Ora tocca a voi il ruolo di scopritori!

PENGUIN-KUN WARS

(UPL)

A leggere il nome di questo gioco, qualcuno avrà pensato che si tratti del seguito di uno dei migliori e più difficili arcade: Pengo.
Invece la similitudine tra i due giochi si ferma al fatto che in entrambi il protagonista è un pinguino.
In questo gioco il nostro impettito eroe deve combattere una incruenta guerra a colpi di bocce: il teatro di battaglia è un tavolo, visto in prospettiva, sul quale rotolano le bocce.
Il nostro pinguino si trova ad una estremità del tavolo e il suo avversario a quella opposta; le sponde laterali sono fatte in maniera da far rimbalzare sul tavolo le bocce, evitando di farle uscire.
All'inizio della partita sia il nostro pinguino che il suo avversario hanno 5 bocce nel canale dietro la propria estremità del tavolo; scopo del gioco è far rimanere tutte le 10 bocce nel canale dell'avversario.
Per far questo è indispensabile colpire l'avversario con una boccia, in modo da tramortirlo per qualche momento ed impedirgli quindi di rilanciarci subito le bocce; sembra una cosa facile a dirsi, ma purtroppo le bocce le tira anche lui, per cui dobbiamo preoccuparci prima di non farci colpire se non vogliamo perdere un GAME (e dopo due game persi consecutivamente si perde il set e si finisce la partita!).

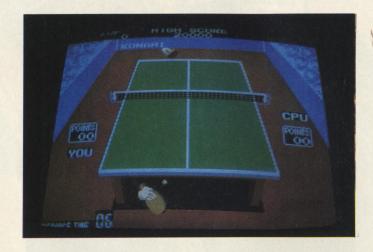
Se non si finiscono le bocce entro le 60 unità di tempo che si hanno a disposizione, allo scadere del tempo si contano le palle rimaste nei rispettivi canali e chi ne ha di meno conquista il punto; per passare all'avversario successivo il nostro pinguino deve totalizzare due punti.
Prima di affrontare l'avversario successivo il nostro eroe ha la possibilità di cimentarsi in un quadro bonus: una volta deve rimandare le bocce che sbucano fuori dal nulla a metà del tavolo usando una sorta di respingente, ora deve colpire delle talpe che sbucano fuori all'improvviso da una serie di buchi davanti a lui, ora deve rilanciare delle bombe con la miccia accesa che quando colpiscono uno dei due contendenti lo fanno rimbalzare da tutte le parti.
La particolarità di questo gioco è che più si va avanti più si fanno punti perché tutti i punteggi aumentano di una unità di base ad ogni quadro: il bonus per il "PERFECT GAME" è di 5.000, poi 10.000, poi 15.000 punti, e così via, i punti per ogni secondo risparmiato partono da 50, poi 100, ecc.
Anche il punteggio contribuisce quindi a dare a questo gioco un ritmo frenetico: bisogna essere velocissimi (tra l'altro bisogna schiacciare due volte il pulsante, prima per prendere la palla, poi per lanciarla) e precisissimi, se vogliamo approfittare dei rari momenti in cui i nostri avversari sbagliano.
Ma, a proposito, chi sono i nostri avversari? Nient'altro che degli "innocui" orsetti.

PING PONG

(Konami)

Dopo un videogioco di guida, uno del genere puntini-labirinto-azione, uno spaziale e uno fantasy-d'azione, era giusto che completasse la cinquina un arcade sportivo, proposto dalla casa che ha causato una svolta in questo genere con Hyper Olympic.

A dire il vero questo gioco va un po' fuori dai canoni del videogioco sportivo ai quali ci aveva abituato la casa nipponica: non bisogna "smanettare" o pigiare forsennatamente pulsanti, non ci sono gradazioni da imprimere tenendo premuto più o meno a lungo un altro pulsante e, purtroppo, pare che non ci siano nemmeno trucchi nascosti.

Insomma questo gioco è solo una normalissima versione tridimensionale del ping-pong, che presenta la maggior parte dei colpi possibili nella realtà, grazie ai suoi numerosi comandi: ben quattro pulsanti! Molto probabilmente sarà difficile che troviate questa disposizione dei comandi (anche la macchina usata per la finale utilizzava un joystick, che incorporava tre funzioni, e un pulsante), ma comunque siano disposte, le funzioni di questo gioco sono sempre 4: ROVESCIO, TOPSPIN, BATTUTA (o SCHIACCIATA) e TAGLIO.

Sullo schermo oltre agli spettatori delle due fazioni sui lati (a sinistra i nostri tifosi, che ci applaudono quando facciamo un punto, a destra quelli del computer — o CPU —), e al tavolo da ping-pong visto in prospettiva, compaiono solo le due racchette, ciascuna impugnata da una mano.

Rappresentazione forse un poco macabra, ma sicuramente molto funzionale; in effetti nel gioco non dobbiamo preoccuparci di capire dove finirà la pallina: l'allineamento con la giusta traiettoria è automatico, per cui dobbiamo solo decidere quando e come colpire la pallina.

Se si anticipa molto il colpo, la pallina incrocerà verso l'interno, se viceversa si aspetta un attimo in più, la pallina andrà verso l'esterno. Dato che si fanno solo 10 punti per ogni palleggio o punto conquistato normalmente, bisogna cercare di costringere l'avversario ad alzare la pallina, così da poter fare il punto schiacciando, il che dà ben 500 punti.

Uno schema base può essere questo (nei livelli più facili): alzate la pallina col pulsante per battere, poi schiacciate il pulsante del topspin; sulla respinta del computer ritardate il colpo, tagliandolo in maniera da mandare la pallina nell'angolo di destra.

Solitamente CPU vi alzerà la pallina, per cui vi sarà sufficiente incrociare la schiacciata per fare il punto.

L'unica altra maniera di totalizzare un buon punteggio è non far fare punti al computer, perché alla fine del set (si va agli 11 punti, con lo scarto di due) si ottengono ben 1.000 punti per ogni punto di vantaggio; se pensate che un bel 11-0 vi dia qualche bonus stratosferico, disilludetevi: riceverete solo 11.000 punti.

Dalla grande edicola Jackson

Tutto sul personal computer

COMPUSCUOLA
La rivista di informatica nella didattica per la scuola italiana.
9 numeri all'anno: **L. 3.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 20.000**

Personal
L'unica rivista indipendente per gli utenti dei personal computer Olivetti.
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 42.000**

medical computer
Una novità assoluta per l'editoria tecnico-scientifica, studiata appositamente per i medici, la Rivista di personal computer, affari personali e tempo libero.
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 45.000**

Bit
La prima rivista europea di personal computer, software e accessori. Con test, novità, analisi del mercato ...
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 43.000**

PC MAGAZINE
L'unica rivista italiana dedicata ai sistemi MS-DOS, Personal computer IBM e compatibili.
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 44.000**

Quando l'informazione fa testo

In busta chiusa inviate questo coupon a: Gruppo Editoriale Jackson via Rosellini, 12 - 20124 Mi

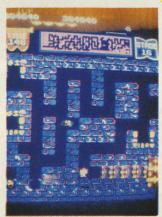
☐ Desidero ricevere GRATIS un numero della Rivista ____________
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)

☐ Inviatemi GRATIS il Catalogo della Biblioteca JACKSON (allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)

Nome ____________
Cognome ____________
via ____________
CAP ______ Città ____________

TUTANKHAM: ROBA DA DOX

Tra gli scopi di questa rubrica c'è anche quello di soddisfare delle pure e semplici curiosità. Ecco dunque una foto fatta al volo durante la partita che ha segnato il nuovo record italiano (per cui è pienamente scusabile il fatto che sia venuta di sbieco) che testimonia cosa succede al 16° STAGE di Tutankham: ben 4 chiavi da recuperare, nelle solite 180 unità di tempo.
Ma la cosa più interessante è ch dopo il 16° STAGE ricomincia il ciclo del gioco: il 17° STAGE è identico al 1°, e così via.
L'ultima foto non ha bisogno di commenti: testimonia il record italiano e il numero di STAGE superati; non resta che applaudire Luca Dossena (in arte DOX), autore della titanica impresa (più di un'ora di gioco) sotto i nostri increduli occhi.

STAGE 16: ben 4 serrature da aprire!

TIME 007: il tempo è quasi scaduto, ma l'ultima serratura è già stata aperta

563.500 + STAGE24 + DOX = RECORD ITALIANO

PITFALL II E IL MISTERO DEI RECORD MILIONARI

Volevamo aspettare ancora un po' di tempo prima di riparlare del misterioso Harry, ma sicuramente voi vi sarete chiesti come sia possibile ottenere il record che compare nell'AIVA Scoreboard già dal mese scorso: 70.008.000 punti!
Per questo motivo abbiamo deciso di fare il punto della situazione, anche se questa non è ancora del tutto chiara.
Molto probabilmente questo record, pur autentico, sarà molto presto annullato perché frutto di un trucco che pare funzioni solo su alcuni modelli di Pitfall II; il tutto sembra dipendere dalla successione con cui si raccolgono i tesori nella seconda fase del gioco.
Se la sequenza è quella giusta, il 4° tesoro della 3° fase, subito prima dei carrelli, formerà un'altra immagine sul piano superiore a quello su cui si trova (ed entrambe le immagini sembrano "ballare"); ogni volta che Harry tocca l'immagine falsa, prestando attenzione a non farsi raggiungere dalla rana, otterrà 1.000 punti e 1 minuto di tempo: basta avere pazienza e i milioni fioccano uno dietro l'altro!
Esistono poi altri due trucchi che invece pare funzionino su tutte le piastre di Pitfall II, che permettono di ottenere una COPPA D'ORO e una SVEGLIA D'ORO (come vengono chiamate da Massimo Gaspari, che ci ha inviato la segnalazione più precisa riguardo a questi trucchi).
La COPPA D'ORO si ottiene alla fine della terza fase se si prendono tutti i tesori di quella fase, che sono 10 e non 8 come erroneamente indicato nella recensione su VG 27; non si è ancora chiarito se basta questa condizione o se bisogna fare anche un percorso perfetto, senza perdere omini nella stessa fase.
La COPPA D'ORO dà un bonus di 100.000 punti e la possibilità di prendere la SVEGLIA D'ORO, se non si saltano tesori, nella 4° fase.
La SVEGLIA D'ORO è ancora più generosa della COPPA: regala 1 milione di punti ed alcuni minuti, per cui il limite massimo di punteggio in Pitfall II si avvicina a 1.600.000 punti.
Per finire sembra sia stato risolto il mistero del PIPISTRELLO D'ORO, grazie a Gianpaolo Quidacciolu di Monfalcone (CO): il trucco non è legato ad una certa sequenza di tesori nella 2° fase, ma al tempo che si riesce ad accumulare, che deve superare i 3 minuti e mezzo.
Dopo tutte queste incredibili scoperte, verrebbe quasi da sospettare che qualcuno prima o poi troverà pure il modo per ricominciare il gioco, evitando il GAME OVER.
Non si sa mai...

Novità Jackson

John Scriven, Patrick Hall
COMMODORE 64 A SCUOLA
Imparare è bello se lo si fa divertendosi; è il messaggio di questo libro scolastico ma divertente, sul Commodore 64.
Cod. 574D Pag. 182 Lire 18.000

Umberto Barzaghi
STATISTICA A UNA DIMENSIONE CON IL C64
Il primo manuale didattico espressamente studiato per l'apprendimento dei principi fondamentali della statistica tramite calcolatore.
Cod. 570A Pag. 172 Lire 17.000

Rita Bonelli
COMMODORE 16 PER TE BASIC 3.5
Il primo libro-cassetta sul Commodore 16 per imparare il BASIC sul video.
Con cassetta.
Cod. 413B Pag. 294 Lire 35.000

Czes Kosniowski
MATEMATICA E COMMODORE 64
Un libro per chi vuol saperne di più sulle applicazioni matematiche del C64, per studiare ma anche per divertirsi.
Con cassetta.
Cod. 570D Pag. 158 Lire 24.000

Totomac
IL SISTEMA TOTOMAC la nuova frontiera del totocalcio per C64
Uomo del nostro tempo, Totomac si affida all'ausilio del computer per individuare le probabilità meno utilizzate dalla massa dei giocatori, e, avendo ben presente i principi della selezione naturale, cerca di batterli con tecniche intelligenti.
Con cassetta.
Cod. 576D Pag. 128 Lire 24.000

Michael Browne
UNITÀ A DISCHI per Personal Computer
Il libro, destinato a lettori con una buona conoscenza di base dell'uso di un calcolatore e del linguaggio BASIC, descrive il funzionamento dell'unità a dischi di un personal computer e il significato dei comandi relativi, con particolare attenzione per le diverse tecniche di gestione dei file su disco.
Cod. 300P Pag. 158 Lire 15.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esecuzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ________ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale e voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

ORDINE MINIMO L. 50.000

Partita I.V.A.

IL MONDO DI WALLY E WILLY

Un'avventura dinamica e un cosiddetto "platform game" sono i giochi oggetto delle mappe di questo numero.
Everyone's A Wally e Jet Set Willy sono, tutto sommato, due giochi abbastanza simili nella loro struttura, anche se il primo tende più verso l'intelligenza, la logica, la deduzione e il secondo verso l'abilità, la destrezza, la prontezza di riflessi.

EVERYONE'S A WALLY

LEGENDA
ACCESSI DIRETTI
PERCORSI SPECIALI
TRAPPOLE (in caso di mancato possesso dell'oggetto richiesto)

CAVERNA
FOGNA
<<<
CANTIERE NAVALE
ACQUARIO
ZOO
STRADA MAESTRA
FERROVIA
STAZIONE
T-BONE BUTCHERS
MEAT STREET
TOWN SQUARE
MARKET ST.
MEGASTORE
UFFICIO POSTALE
STAMP STREET
PARCO
PASTICCERIA
BAKER STREET
<<<
ASTEROIDI
<<<
SCHOOL ROAD
SCUOLA
WOBBLY WALK
PUB
MAGAZZINO ARNESI
RUBBLE ROAD
LIBRERIA
AUTOSTRADA
LABORATORIO
WALL STREET
REFERENCE ROAD
BANCA
GARAGE
<<<
PETE STREET
PENNY LANE
CASA DI WALLY

Everyone's A Wally è il seguito del famosissimo Pyjamarama, entrambi della Mikrogen ed entrambi pubblicati in Italia nella collana Jackson Soft Oro per Spectrum e Commodore 64.
Il gioco è basato sulla stessa struttura di Pyjamarama, ma invece di comandare un solo personaggio – Wally Week – qui se ne possono comandare alternativamente cinque: ovvero la moglie di Wally, Wilma, e gli amici Dick, l'idraulico, Tom, il meccanico punk, Harry, l'elettricista hippie. Vagante qui e lì per il gioco c'è anche Herbert, il figlioletto di Wally e Wilma, il quale però non può essere controllato in alcun modo.
Scopo del gioco è aprire la cassaforte dove sono tenuti i soldi per pagare lo stipendio agli aiutanti di Wally.
La mappa di Everyone's a Wally è stata realizzata in redazione da uno dei nostri preziosi collaboratori.
Jet Set Willy, un gioco della Software Project cosiddetto "platform game", è il seguito di Manic Miner. Dopo aver fatto fortuna come minatore, Willy ha comprato una villa lussuosissima e grandissima, la casa di Jet Set Willy, nella quale ha tenuto una grande festa d'inaugurazione. I suoi ospiti però sono un po' trasandati e hanno lasciato bicchieri e bottiglie di champagne un po' dappertutto, così la sua governante lo costringe a ripulire tutta la casa degli avanzi della festa impedendogli di andare a dormire fino a quando non avrà pulito la villa da cima a fondo.
La mappa di Jet Set Willy è opera di un nostro valente lettore, **Massimo Comelli** di Vigevano, il quale ci ha inviato altre mappe che appariranno prossimamente in questa rubrica.
Come se la mappa completa con i nomi di tutte le stanze non bastasse, Mas-

simo ha elencato anche gli oggetti contenuti in ciascuna di esse, fornendo così un ulteriore servizio a tutti i lettori particolarmente appassionati delle avventure di Willy.
Sapendo dove sono gli oggetti da recuperare potrete, quando possibile, evitare di visitare stanze magari difficili da superare e finire egualmente il gioco (a meno che, ovviamente, la vostra curiosità e temerarietà non vi spinga a voler vedere ed affrontare tutte le stanze della casa di Willy).
In attesa di leggere i vostri commenti e opinioni (nonché ricevere le vostre mappe), stiamo preparando un "regalo di Natale" che pensiamo sarà gradito a molti lettori: la mappa completa di The Hobbit!!!

VIDEOCAMPIONI

di Maurizio Miccoli

Stefano Brusasca 19 anni Torino

Su questo numero di videogiochi abbiamo l'onore di ospitare un videocampione d'eccezione: nientemeno che il primo CAMPIONE ITALIANO di Video Atletica!

Per questa occasione speciale un'intervista di sapore classico, botta e risposta, fatta "il giorno dopo"; indicheremo i due interlocutori con i rispettivi "nomi di battaglia": "ROS" per Stefano Brusasca e "IUR" per Maurizio Miccoli.

IUR: "Caro Stefano, per incominciare è inevitabile una domanda retorica: come ci si sente 'il giorno dopo'?"

ROS: "Mah, ti dirò... ventiquattr'ore fa non avrei mai pensato di diventare quello che sono ora..."

IUR: "Vuoi forse dirmi che sei un vero campione, cioè tanto modesto quanto bravo?

In fin dei conti avevi già vinto la selezione del primo Campionato Piemontese, avevi vinto un TV color Seleco alla Supervideogara ed avevi altre esperienze, quali l'Imagic Match 1, quindi..."

ROS: "Beh, l'Imagic Match era andato male..."

IUR: "Ah, sì: eri arrivato 'SOLO' in semifinale!"

ROS: "Sì, ero arrivato ad un passo dalla finale e per un'inezia, pochi punti, mi sono ritrovato con un misero joystick al posto dei favolosi premi riservati ai finalisti..

Per quanto riguarda il primo campionato Piemontese, in

pratica anche lì mi ero ritrovato con un pugno di mosche in mano..."

IUR: Cosa pensi dei videogiochi che c'erano per la finale del I Campionato Italiano di Video-Atletica?

Erano ben armonizzati?"

ROS: "Sì, erano abbastanza vari come genere e avevano il pregio di essere tutti nuovi e con un buon livello di giocabilità."

IUR: "Pensi che sia stato più giusto per voi giocatori trovarvi di fronte a giochi praticamente sconosciuti o che sarebbe stato meglio scegliere dei giochi già in circolazione e comunicarli a tutti i finalisti ed iscritti AIVA, così da permettere loro di allenarsi?"

ROS: "Effettivamente questo è un problema perché entrambe le soluzioni hanno i pro e i contro.

Conoscendo i nomi dei giochi in anticipo, si potrebbe vedere dopo un certo periodo di tempo chi è stato capace grazie alla propria abilità di conoscere e dominare completamente questi giochi.

Ma qui sorgono due dubbi: per arrivare a quel punto spesso bisogna disporre di una abbondante scorta di monetine e non tutti hanno le medesime possibilità pecuniarie; inoltre, quando si domina veramente un videogioco?

Quando si realizza il massimo punteggio possibile in un certo lasso di tempo, molto limitato, o quando si riesce a giocare all'infinito, fino alla noia, anche al massimo livello di difficoltà?

Per finire, spesso la distribuzione dei videogiochi non è omogenea, per cui ci sarebbero probabilmente delle zone della penisola che rimarrebbero scoperte e di conseguenza alcuni giocatori risulterebbero svantaggiati.

Tutti questi problemi si eliminano utilizzando dei videogiochi completamente nuovi, rendendoli noti solo al momento della gara.

Certo, si corre sempre il rischio che qualche gioco sia già presente in qualche sala-campione e che per caso qualche concorrente lo conosca già, ma il fatto che siano ben cinque i giochi in gara e che il tempo a disposizione per la gara sia poco, rende abbastanza accettabile questo rischio.

In definitiva, quindi mi sembra preferibile una gara su giochi nuovi."

IUR: "E forse bisogna aggiungere, a favore di questa scelta, anche il fatto che i primi classificati sono tutti giocatori che hanno già ampiamente dimostrato di saper eccellere su parecchi videogiochi, detenenno dei record personali assai considerevoli: insomma dei campioni in tutti i sensi.

Mi pare che anche in questo campo pure tu non te la cavi male..."

ROS: "Sì, nell'AIVA Scoreboard compare solo un mio record a Tempest, che tra l'altro ho ampiamente superato, arrivando a 998.000 punti, ma prossimamente cercherò di mandarti una documentazione degli altri miei record: 9.999.999 Punti a 'Yie Ar Kung Fu', 187.000 a 'Marble Madness', 340.000 a 'Qix', 275.490 a 'TX 1', 438.000 a 'Tropical Angel', più di 1.600.000 a 'Return of the Invaders' (versione normale), circa un miliardo e seicento milioni (e poi ho abbandonato) a 'Misterious Stones', oltre 400.000 a 'Hyper Sports' (versione Joystick più pulsante), più qualcun altro che ora non mi ricordo a 'Mazer Blazer', 'World Tennis', 'Krull', 'Gyruss', 'Space Ace' ed altri."

IUR: "Per fortuna hai avuto un vuoto di memoria: pensavo che non ti fermassi più!

Ma finora mi hai raccontato solo come te la cavi con i videogiochi; e nella vita cosa fai: studi ancora o hai già un lavoro?"

ROS: "Ho terminato una scuola ad indirizzo commerciale ed ora aspetto di fare il militare."

IUR: "In parole povere, sei un disoccupato."

ROS: "Esatto. Uno dei tanti."

Termina così, in maniera malinconica ed un tantino polemica, questa intervista.

È una dimostrazione che giocare ai videogiochi non impedisce di pensare, di ragionare sulla realtà che ci circonda; tutt'al più è una maniera per cercare di renderla meno pesante.

EDIZIONE ITALIANA

QLUB

Notiziario QL

COMUNICATO PER TUTTI I POSSESSORI DI QL E PER QUANTI HANNO INTENZIONE A DIVENTARLO

IN OTTOBRE È USCITO IL PRIMO NUMERO DI QLUB — NOTIZIARIO QL, RISERVATO IN ESCLUSIVA A TUTTI I POSSESSORI DEL QL CON GARANZIA ITALIANA.

SE STAI PER COMPRARE UN QL CONTROLLA CHE SIA DOTATO DELLA GARANZIA ITALIANA: È L'UNICO MEZZO PER RICEVERE LA RIVISTA QLUB — NOTIZIARIO DEL QL.

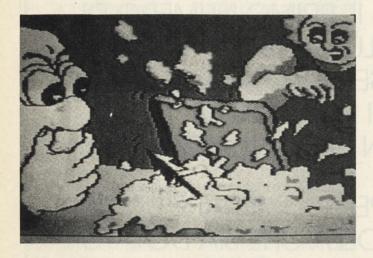
IN COLLABORAZIONE CON LA:

DISTRIBUTRICE PER L'ITALIA DEI PRODOTTI:

L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici

TERRORMOLINOS: LE GRANDI VACANZE!

Quelli che conoscono e hanno giocato Hampstead, l'originale e divertentissimo nonché difficilissimo gioco della Melbourne House scritto con il Quill da Peter Jones e Trevor Levor, saranno felici di sapere che i due geniali autori hanno dato alle stampe (si fa per dire!) un nuovo gioco altrettanto originale: Terrormolinos.
Il titolo del gioco già da un'idea di cosa ci si deve aspettare da questo ennesimo adventure te: scottature, biglietti d'aereo dimenticati, taxisti che vi portano in quartieri malfamati, ristoranti che vi propinano cibi sospetti, ecc. Scopo del gioco è riuscire a sopravvivere a tutte queste disavventure e contemporaneamente immortalare con la vostra fedele macchina fotografica (non l'avete dimenticata, vero?) le dieci corrette fotografie della vostra vacanza. Purtroppo però avete un solo rullino e quindi non fate come i

scritto utilizzando il Quill. Terrormolinos è una storpiatura del nome della località di villeggiatura spagnola Torre Molinos e il gioco vi fa rivivere le disavventure e peripezie che spesso fanno di una vacanza organizzata un periodo di stress invece che di riposo. Tutto quello che vi può succedere di sgradevole in una vacanza vi succederà sicuramen- giapponesi, cioè non fotografate tutto e tutti.
Terrormolinos è ancora più divertente di Hampstead ma meno "inglese". È quindi più facile da giocare e risolvere anche per noi latini, anzi forse proprio per questo potrebbe essere più facile capire e risolvere le situazioni che si vengono a creare nella caliente terra di Spagna. Olé!

TELEX

Risposte brevi e personali: per **Angelo Dubini**: rispondi "No" alla domanda e potrai cominciare a giocare (per inciso, il computer ti chiede se vuoi far ripartire un gioco precedentemente salvato)... per **Paolo Allemani**: si, la tua letterà è arrivata e come vedi non abbiamo ignorato il tuo consiglio sugli indirizzi ; per quanto riguarda il club di adventure ci stiamo pensando... per **Roberto Carboni**: non possiamo pubblicare l'intera soluzione di Pyjamarama ma comunichiamo ufficialmente al mondo che tu l'hai risolta all'inizio di aprile, quindi complimenti e attendiamo fiduciosi la soluzione di Everyone's A Wally... Per **Luca Colliva**: i tuoi suggerimenti su Twin Kingdom Valley (complimenti per averlo terminato) sono stati archiviati e verranno pubblicati al momento opportuno: certo non vogliamo che tu smetta di scriverci, quindi... per **Roberto Corbelli e Michele Segoloni**: complimenti per aver risolto Dallas Quest, come voi stessi capite non possiamo pubblicarli tutti insieme ma vi citeremo come quando sarà il caso con relativi ringraziamenti.

PICCOLO DIZIONARIO DEI SINONIMI, 5°

Ecco la quinta puntata del Piccolo Dizionario dei Sinonimi ad uso e consumo di avventurieri, esploratori, eroi vari e affini. Le lettere di questo mese sono: K, L, M e O.

KICK (prendere a calci) — boot, hit, strike, tap
KILL (uccidere) — destroy, execute, murder, shoot, slay, stab

LAMP (lampada) — lantern, light
LEVER (leva) — bar, handle
LIFT (alzare) — elevate, heave, raise, pick
LOCATE (localizzare) — discover, find, unearth
LOCK (serratura) — bolt, hasp, latch, padlock
LOOK (guardare) — examine, gaze, glance, read, regard, see, stare, study

MAKE (fare) — build, create, construct, produce
MAP (mappa) — chart, plan
MEND (riparare) — fix, patch, repair
MIRROR (specchio) — glass, looking-glass, reflector
MIST (nebbia, foschia) — cloud, fog, haze
MIX (miscelare) — blend, combine, mingle, unite
MONEY (denaro) — cash, coinage, coins, currency

OPEN (aprire) — lift, pull, unlock
OPPOSE (opporre, opporsi) — battle, combat, resit, withstand

AIUTO! AIUTO!

In **Hulk**, chiedono disperati **Ivan Sacci** e **Max Raschiani**, come si supera la stanza con l'uomo e la gemma? E ancora, in **Aztec Tomb**, come si attraversa il fiume? E infine, in **Perseus e Andromeda**, come si prendono il capestro argenta-

E' L'AVVENTURA

to, l'elmo dorato e l'occhio delle Grazie? **Carlo De Pascale** di Roma chiede come aprire le porte colorate che si incontrano quasi all'inizio del gioco in **Mission Impossible? Alessandro Maggiore** di Schio (ma non solo lui) non riesce a rimuovere l'anello che si trova nella cupola all'inizio del gioco in **Hulk**: c'è qualcuno abbastanza forte da riuscirci? **Gremlins** sta rovinando l'esistenza a **Valerio Pescatore**, il quale non riesce ad uscire dalla casa in cui inizia il gioco. È riuscito ad arrivare alla porta chiusa con il lucchetto (che si trova dall'altro lato della porta) ma non sa se cercare la chiave o trovare un'altra uscita. **Marco Pozzali** di Milano non riesce a prendere i chiodi che inchiodano il tappeto nell'appartamento di partenza del gioco **Pirate Cove**: ha tutto quello che dovrebbe servirgli, anche a detta di un suggerimento mandatoci da un lettore, e cioè martello, scarpe da tennis e libro ma quando digita GET NAILS il computer risponde che non può ancora farlo. C'è qualcuno che conosce il trucco?

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

I C&S di questo mese sono "gentilmente offerti, oltre che dalla redazione di VG&Co., dai seguenti avventurieri **Nicola Salmoria** di Siena per Zim Sala Bim ; **Massimiano e Marco Mangone** per The Golden Baton ; **Andrea Cecchetti** per **Zork III** ; Zante per **Pirate Cove**.

ZIM SALA BIM

Per entrare nel palazzo del sultano non serve una chiave, ma una fune. Prima però bisogna trovarla: dallo schermo di partenza andate avanti (GO FORWARD), spostate a destra l'omino fino a che non incontrate un pozzo e quindi esaminatelo (EXAMINE WELL). Vi troverete la fune, prendetela e tornate indietro (GO BACK). Ora vi basterà lanciarla (THROW ROPE) e salirvi sopra (CLIMB ROPE).

THE GOLDEN BATON

Per prendere il quarzo bollente (QUARTZ) che si trova nella stanza del mago dentro il castello circondato dal lago, bisogna conoscere e pronunciare una parola magica (ve lo dice anche il computer se gli chiedete HELP). Come scoprire questa parola? Presto detto, bisogna indossare l'elmo (WEAR HELMET) e leggere i segni runici (READ STAFF), prima indecifrabili, incisi sul bastone trovato nei pressi del laghetto prima di entrare nel castello. Per salare quei maledetti lumaconi (SLUGS) di cui è tanto ghiotto il granchio bisogna, dopo averli raccolti (TAKE SLUGS), andare a Nord e poi su, prendere il sale e andare giù e a nord quindi lasciare (DROP) prima le lumacone e poi il sale. Il granchio giallo, goloso di lumache salate, sarà così preso dal cibo e non si interesserà di voi.

DEATH IN THE CARIBBEAN

ADVENTURELAND

Le Uova di Drago — che sono uno dei famosi tredici tesori — si trovano sotto il drago che dorme. Se anche voi avete provato di tutto per svegliarlo e non vi siete riusciti ecco qua come fare: dovete prendere le api e metterle nella bottiglia vuota e ripresentarvi davanti al drago dove digiterete GIVE BEE. Il drago volerà via lasciandovi le uova. Può darsi che durante il tragitto dalla caverna al prato dove dorme il drago le api muoiano: se ciò avvenisse dovrete ritornare indietro e ripetere l'operazione fino a che riuscirete a presentarvi davanti al drago con qualche ape viva.

SPIDERMAN

Per superare il ventilatore (LARGE FAN) — il quale sembra dar del filo da torcere a molti lettori (in verità, l'ha dato anche a noi!) — bisogna lanciargli contro la ragnatela (SHOOT WEB) più volte poiché il ventilatore gira a circa — se non rammentiamo male — 700 e passa RPM (cioè rivoluzioni per minuto) e ad ogni lancio della ragnatela la velocità di rotazione si dimezza, quindi per bloccarlo bisogna insistere fino a che il computer non vi dirà che s'è fermato.

ZORK III

Nella stanza "Engravines" si trova un vecchio che sta dormendo. Dopo averlo svegliato si deve dargli del pane — che si trova nella "Barren Area" — e il vecchio, riconoscente, ci indicherà una porta segreta.

PIRATE COVE

Uno dei tesori si trova all'interno di una scatola di legno sepolta sotto terra nell'isola del tesoro. Per trovarla dovete digitare GO 30 e quindi scavare: troverete una scatola di legno al cui interno vi sono dei francobolli rari. Attenzione, però! Per aprire la scatola dovete avere con voi il martello.

BACHECA

Marco Cossu e Luca Malvé vogliono contattare giocatori che abbiano risolto Mission Impossible (Adventure International per Vic20), ecco i loro indirizzi: Viale S. Orsola 80, Sassari, Tel. 079/399381 (Marco) ; Via Brancaleone Doria 9, Sassari, Tel. 079/399208 (Luca).
Andrea Pennacchioni vuole contattare possessori di Apple II patiti di adventure. Il suo indirizzo è: Via Beethoven 4, 20052 Monza (MI), Tel. 039/366732.
Roberto Carboni vuole scambiare consigli con altri "spectrumisti". Il suo indirizzo è: Via Giovannini 4, 40129 Bologna, Tel. 051/374555.
A Sondrio esiste un **Adventure Club** e i suoi membri sono interessati a scambiare consigli e opinioni con altri avventurieri. Per contatti telefonare a **Giuliano**: 0342/214982

SPIEGACOMPUTER

TANTE CARE BESTIOLE (3)

Ripubblichiamo il listato del gioco degli animali, che ha subito svariate modifiche, in modo che, benché scritto in standard BASIC, possa ora funzionare anche sul Commodore 64, che non accettava alcune delle istruzioni presenti sul listato precedente (pubblicato sul n. 29).

Chi aveva già ricopiato il listato può semplicemente confrontarlo (le modifiche non sono moltissime), oppure, se non ha la pazienza di fare i controlli, può ribatterlo interamente.

A seguito delle modifiche anche la fase dell'inizializzazione è leggermente diversa, ma solo in alcuni dettagli: in particolare il numero di animali e di caratteristiche non vengono più "letti" nel magazzino dati, ma vengono impostati direttamente come costanti, nella linea 2.

La fase dell'inizializzazione, vista nel numero precedente è eseguita dal computer senza che noi neppure ce ne accorgiamo: infatti non vi è alcuna istruzione PRINT che comandi al computer di evidenziare su video alcuna informazione. Ciò sta a significare che i dati e i risultati delle complesse operazioni viste (formazione delle tabelle e loro riempimento con i dati) non servono all'utente, almeno per il momento.

È così che all'accensione del programma, ossia dopo IL RUN (corri!) che è il comando con il quale noi facciamo eseguire un programma contenuto nella memoria del computer, noi vediamo apparire sul video quello che in gergo si chiama "menù", ossia la lista delle possibilità operative offerte all'utente, e l'indicazione dei relativi comandi necessari per attivarle.

Quindi:

MENÙ = lista delle operazioni che l'utente può eseguire. Consta di:
1) descrizione dell'operazione
2) indicazione del comando da impartire per ottenere l'operazione desiderata.

Nel nostro caso il menù è molto semplice,

```
1 REM GIOCO ANIMALI VG V.2
2 QA=7:QC=10
3 DIM AN$(QA):DIM CA(QA,QC)
4 RESTORE:FORJ=1 TO QC:READN:FORK=1 TO N;READ A$: NEXTK:NEXT J
5 FOR J=1 TO QA:READ AN$(J)
6 FOR K=1 TO QC
7 READ CA(J,K)
9 NEXT K: NEXT J
10 CT$=""
15 CLS
20 PRINT"GIOCO DEGLI ANIMALI":PRINT
30 PRINT"1) TU INDOVINI L'ANIMALE CHE PENSO IO "
40 PRINT"2) IO INDOVINO L'ANIMALE CHE PENSI TU"
70 INPUT "CHE COSA SCEGLI (premi i tasti 1-5)";RI
80 IF RI < 1 OR RI>2 THEN 70
90 CLS:ON RI GOTO 1000,2000

1000 AE=1+INT(RND(1)*QA):NT=0
1002 CS$=""
1004 FOR J=1 TO QC
1006 NC(J)=0
1008 NEXT J
1010 NT=NT+1
1020 RESTORE :CLS
1030 FOR J=1 TO QC
1040 READ CA$:PRINT J;" > ";CA$
1050 READ N
1060 FOR K=1 TO N:READ A$:NEXT K
1070 NEXT J
1080 INPUT"QUALE CARATTERISTICA VUOI CONOSCERE";CC
1090 IF CC<1 OR CC>QC THEN 1080
1100 CLS:RESTORE
1110 FOR J=1 TO CC
1115 READ CA$,N
1120 FOR K=1 TO N
1125 READ CN$
1130 IF RI=5 AND J=CC THEN PRINT K;">";CN$:GOTO 1150
1140 IF J=CC AND K =CA(AE,CC) THEN 1170
1150 NEXT K
1160 NEXT J
1165 IF RI=5 THEN 5000
1170 PRINT CA$;" ";CN$;" (";CT$;")"
1180 CT$=CT$+" "+CN$
1190 INPUT "CHE ANIMALE E' ?";AP$
1195 IF AP$="" THEN 1020
1200 IF AP$=AN$(AE) THEN 1240
1205 IF AP$<>AN$(AE) THEN NT=NT+1
1210 IF NT<QC THEN 1020
1220 CLS:PRINT"PECCATO, NON HAI PIU' TENTATIVI DA FARE"
1222 PRINT"TI DIRO' CHE SI TRATTA DELL'ANIMALE ":PRINT AN$(AE)
1224 PRINT"PUOI SEMPRE RIPROVARE"
1226 FOR J=1 TO 2000:NEXT J:GOTO 10
1240 CLS:PRINT"BRAVO: HAI INDOVINATO"
1242 PRINT "SI TRATTAVA PROPRIO DELL'ANIMALE ";AN$(AE)
1244 PRINT "IL TUO PUNTEGGIO E' ";INT((QC-NT)*10/(QC-1))
1246 FOR J=1 TO 12000:NEXT J:GOTO 10
2000 RESTORE :CLS:FOR J=1 TO QC:FG=1
2010 READ CA$,NP:PRINT CA$
2020 FOR K=1 TO NP
2030 READ CA$:PRINT K;" ";CA$
2040 NEXT K
2050 INPUT"DAMMI IL NUMERO CORRISPONDENTE";NC(J)
2060 IF NC(J)<1 OR NC(J)>NP THEN 2050
2062 IF RI=3 THEN GOSUB 10000
2064 IF FG=0 THEN 2050
2066 IF FG=1 THEN 2190
2070 FOR K=1 TO QA:AS(K)=1:NEXT
2072 FOR K=1 TO QA
2074 IF AS(K)=0 THEN 2130
2080 FOR H=1 TO QC
2090 IF H>J THEN 2110
2100 IF NC(H)<>CA(K,H) THEN AS(K)=0:GOTO 2130
2110 NEXT H
2130 NEXT K
2140 FG=0
2142 FOR K=1 TO QA
2144 FG=FG+AS(K)
2146 IF AS(K)=1 THEN NV=K
2148 NEXT K
2150 IF FG=1 THEN PRINT"L'ANIMALE CHE HAI PENSATO NON PUO' ESSERE ALTRO CHE ";AN
$(NV):GOTO 2210
2160 IF FG=0 THEN GOTO 2200
2170 PRINT "ESISTONO";FG;" POSSIBILITA'!":PRINT"SERVONO MAGGIORI DETTAGLI":FOR K
=1 TO 1000 :NEXT K
2190 CLS:NEXT J
2200 IF RI=3 THEN CLS:GOTO 3000
2210 PRINT"NESSUN ANIMALE TRA QUELLI CHE IO CONOSCO CORRISPONDE ALLE CARATTERIST
ICHE CHE MI HAI FORNITO"
2220 FOR W=1 TO 12000:NEXT W:GOTO 10
```

```
10000 PRINT"CONFERMATO (S/N)?"
10010 I$=INKEY$
10020 IF I$="S" OR I$="s" THEN FG=1:RETURN
10030 IF I$="N" OR I$="n" THEN FG=0:RETURN
10040 GOTO 10010
11000 PRINT"QUALSIASI TASTO PER CONTINUARE"
11010 I$=INKEY$
11020 IF I$="" THEN 11010
11030 RETURN

40000 REM CARATTERISTICHE
40011 DATA FAMIGLIA,7,MAMMIFERI,UCCELLI,RETTILI,ANFIBI,PESCI,INSETTI,ALTRO
40012 DATA CARATTERE,5,GIOCHERELLONE,MITE,TIMIDO,PERICOLOSO,FEROCE
40013 DATA DIMENSIONI,5,PICCOLISSIMO,PICCOLO,MEDI,GRANDE,GRANDISSIMO
40014 DATA COME SI MUOVE,10,NUOTA,STRISCIA,BIPEDE,QUADRUPEDE,VOLA,ESAPODO,VOLA E
 NUOTA,CAMMINA E NUOTA,OCTOPODO,MOLTE
40015 DATA DOMESTICITA',3,SI,NO,ADDOMESTICABILE
40016 DATA CARATTERISTICA FISICA SALIENTE,10,NESSUNA,NASO LUNGO,COLLO LUNGO,GAMB
E LUNGHE,CODA LUNGA,CORNA,PELLICCIA FOLTA,VELENOSO,LINGUA PRENSILE,ARTIGLI
40017 DATA UTILITA' PER L'UOMO,5,NESSUNA,POCA,COMMESTIBILE,MOLTO UTILE,DANNOSO
40018 DATA SI CIBA PREVALENTEMENTE DI, 6,CARNE,VEGETALI,AVANZI,ONNIVORO,CIBO ACQ
UATICO,INSETTI
40019 DATA VIVE SOPRATTUTTO,2, DI GIORNO,DI NOTTE
40020 DATA PRESTAZIONI NOTEVOLI,9,NESSUNA,VORACITA',VELOCITA',SALTI LUNGHI,FORZA
,RESISTENZA ALLA SETE/FAME,OLFATTO FINE,VISTA ACUTA,VOCE
50000 REM dati animali
50010 DATA TROTA,5,3,2,1,2,1,3,5,1,3
50020 DATA CANE,1,2,3,4,1,7,4,1,1,7
50030 DATA BALENA,1,4,5,1,2,1,2,5,1,1
50040 DATA CAPRA,1,3,3,4,3,6,4,2,2,4
50050 DATA RANA,4,3,2,8,2,8,3,6,2,4
50060 DATA ELEFANTE,1,2,5,4,3,2,2,2,1,5
50070 DATA GALLINA,2,3,2,3,1,1,4,4,1,1
```

in quanto offre solo due alternative, che corrispondono però a due giochi sostanzialmente diversi.
Vediamo subito come è stato possibile comandare al computer di scrivere queste frasi sullo schermo: sono le istruzioni da 15 a 90

Notate che ci sono dei comandi PRINT (evidenzia sul video) seguiti da "un testo": in questo caso il computer evidenzia la frase contenuta fra le virgolette.
Poi ci sono dei PRINT senza nessun seguito, e in questo caso il computer non fa altro che saltare una riga: in questo modo si ottiene di distanziare i testi. Però all'ultima linea (linea 70) non c'è più PRINT: c'è INPUT, seguito da un testo posto fra virgolette, e come si può notare, da una variabile.
Anche INPUT, dunque, serve a "stampare" qualcosa sullo schermo?
Evidentemente sì, ma non è questa la sua caratteristica principale.
INPUT in inglese significa INGRESSO.
INPUT A in BASIC significa:
1) aspetta un dato che entra dalla tastiera
2) quando lo avrai ricevuto ponilo nella variabile A

Nel caso fra INPUT e la variabile vi sia "un testo" compreso fra virgolette, ecco che quel testo viene stampato, come messaggio di accompagnamento.
È il messaggio che, generalmente, si usa per informare l'utente, cioè colui che si trova alla tastiera, del fatto che il programma sta proprio aspettando una risposta.
Esempi:
INPUT "dimmi un numero" ; A
INPUT "dimmi il tuo nome" A$
INPUT "dimmi il tuo nome e la tua età" ; A$, A
in quest'ultimo caso notate che il computer aspetta due risposte, una stringa e un numero.

Notate che il messaggio si potrebbe ottenere anche in questo modo:

PRINT "messaggio"
INPUT A$

La risposta è completa quando, dopo aver battuto i tasti necessari a formarla, si preme il tasto ENTER/RETURN

Una volta che essa è entrata, è necessario, spesso, saggiarne la validità: sarebbe infatti estremamente pericoloso se il computer accettasse qualsiasi risposta. Del resto è solo il programmatore che può impartire le istruzioni di accettazione o di rifiuto.

Nel nostro caso, per esempio, avendo noi previsto le due possibilità di risposta 1 o 2, per scegliere rispettivamente il primo o il secondo gioco, sarà necessario accertarsi che l'utente non abbia risposto in modo diverso, per esempio 3.
A questo provvede la linea 80

8(IF RI < 1 OR RI > 2 THEN GOTO 70

Qui si vede una delle funzioni più importanti, che si trova in tutti i linguaggi, e non solo nel BASIC:
IF...THEN
accompagnato dal non meno importante GOTO.

IF... THEN significa letteralmente SE...ALLORA. Si pone una condizione (IF) e se si verifica che essa è vera, allora (THEN) si impartisce una certa istruzione.

Questa è l'unità base del "ragionamento" in computer: la IF... THEN equivale ad uno "scambio" su una linea ferroviaria, oppure a un deviatore in un impianto elettrico.

Esempi:
10 INPUT A
20 INPUT B
30 IF A = B THEN PRINT "A e B sono uguali"
40 IF A > B THEN PRINT "A è più grande di B"
50 IF A < B THEN PRINT "A è più piccolo di B"
60 GOTO 10

In questo programmino si vede come, introducendo nel computer due numeri qualsiasi (A e B), sia possibile grazie a tre confronti IF ... THEN far sì che il computer ci dica, in italiano, quale relazione di grandezza esiste fra quei due numeri.

L'istruzione GOTO (o GO TO) impone di "saltare" all'esecuzione di una linea diversa da quella (immediatamente successiva) che il computer eseguirebbe normalmente.

Esempio:

10 PRINT "LINEA DIECI ESEGUITA"
20 GOTO 40
30 PRINT "LINEA TRENTA ESEGUITA"
40 PRINT "LINEA TRENTA SALTATA"

Se date il RUN, non vedrete mai apparire sul video la scritta LINEA TRENTA ESEGUITA, poiché alla linea 20 il computer trova l'ordine di "saltare" alla 40.
Torniamo alla nostra linea 80.
Dovete pensare che fino a questo momento il computer non sa che le uniche due possibilità offerte dal programma sono, appunto, quelle di rispondere 1 o 2. Lo sa l'utente, poiché lo vede sul video.
Ma il computer non "legge" ciò che si trova fra le " ", e quindi non ha la minima idea di che cosa è stato stampato sul video.
Finora, in questo programma, il computer ha costituito delle tabelle, ha letto dei dati e li ha sistemati nelle variabili indicate, e quindi anche nelle tabelle che altro non sono che "serie" di variabili, e poi ha stampato dei messaggi sul video. Punto e basta.
Ora, alla linea 80, il computer "ragiona", o meglio "giudica":
Se la risposta, ossia il valore contenuto nella variabile RI, è inferiore a 1 o superiore a 2, allora si tornerà ad eseguire la linea 70.
Se invece risulterà che il valore contenuto in RI non è minore di 1 e non è maggiore di 2, allora quanto specificato dopo il THEN non sarà neppur letto, e il computer partirà per l'esecuzione della linea immediatamente successiva.

DI FRONTE AL COMPUTER

SUMMER SPORTS II

Summer sport è un sistema di programmi che permettono di caricarsi a vicenda, per questo motivo è necessario che tutti i programmi vengano salvati su disco, affinché sia possibile il caricamento automatico.

C64 In questa puntata vi diamo i listati dei programmi che servono per il caricamento e per la presentazione, più il primo gioco: 100 metri stile libero.
Dopo la cerimonia apparirà il solito menu comprendente cinque sports più la cerimonia di chiusura (questa volta la premiazione viene caricata automaticamente).
Questa è simpatica da vedere quando si vuole smettere di giocare. Appariranno gli spalti del pubblico e la fiaccola spenta e piano piano farà sera, dopodiché il computer si azzererà. Esaminiamo ora i giochi uno ad uno.

100 metri stile libero — Si tratta del solito smanettare sul joystick a destra e a sinistra.

Equitazione — Per far correre il cavallo si usa lo stesso metodo. Il pulsante serve a saltare gli ostacoli.

Scherma — Si gioca in due con due joysticks. Vince chi arriva per primo a dieci punti i quali si ottengono attaccando l'avversario con la spada (pulsante). Que-

```
5 POKE53280,0:POKE 53281,0
10 PRINT"■"
20 V=53248
30 POKE V+21,12
35 POKE V+41,1:POKE V+42,1
40 POKE 2042,13:POKE 2043,14
50 FORN=0TO62:READ Q:POKE 832+N,Q:NEXTN
51 FORN=64TO64+62:READQ:POKE 832+N,Q:NEXT
60 POKE V+23,12:POKE V+29,12
61 POKEV+4,160
62 POKEV+5,0:POKEV+6,208:POKEV+7,0
65 POKEV+4,150:POKEV+6,198:FORX=0TO80
71 POKE V+5,X:POKE V+7,X
72 FORW=0TO20:NEXTW
73 NEXTX
100 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,195,39,231,231,36,38,189,36,39,129,39,229,129,37,4,129
110 DATA36,135,129,36,68,129,36,36,0,0,0,255,255,255,127,255,255,63,255,255,0,0
120 DATA0,15,255,255,7,255,255,0,0,0,1,255,255,0,255,255
130 DATA0,0,8,0,0,12,0,0,14,255,255,255,0,0,14,7,207,140,132,72,8,196,15,0,228
140 DATA200,0,52,72,0,23,207,128,0,0,0,255,255,255,255,255,254,255,255,252,0,0
150 DATA0,255,255,240,255,255,224,0,0,0,255,255,128,255,255,0
200 PRINT"■■■■■■■■■■          PRESENTS :"
202 PRINT"■          SUMMER SPORTS,II"
204 PRINT"■■         BY: PASQUALE CARDONA"
206 PRINT"■           (C)1985 MIRAGE"
208 FORA=55696TO56056:POKEA,14:FORS=0TO20:NEXTS:NEXTA
210 FORA=0TO1000:NEXTA
212 PRINT"■■LOAD"CHR$(34)"SS2"CHR$(34)",8":PRINT"■■■■RUN■■■■■■■■"
215 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8

READY.

1 V=53248:POKEV+21,0
5 POKE53281,5:POKE53280,7
10 PRINT"■■■"
12 PRINT"
14 PRINT"
16 PRINT"
18 PRINT"
20 PRINT"
22 PRINT"
24 PRINT"
26 PRINT"           (C)1985 MIRAGE
28 PRINT"
30 PRINT"
32 PRINT"          BY:PASQUALE CARDONA
34 PRINT"
36 PRINT"
38 PRINT"
40 PRINT"
42 PRINT"
44 PRINT"
46 PRINT"
48 PRINT"
50 PRINT"
52 PRINT"
54 V=53248:POKEV+21,4:POKE2042,13
56 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT:POKEV+23,4:POKEV+29,4:POKEV+41,3
58 DATA0,0,0,117,85,119,69,119,69,117,119,103,21,85,70,119,85,117,0,0,0
60 DATA119,119,119,69,85,36,119,87,39,20,86,33,116,117,39,0,0,0
62 DATA1,221,192,2,34,32,2,34,32,2,119,32,1,221,192,0,136,128,0,136,128,0,119,0
64 FORX=0TO155:FORA=0TO20:NEXTA:POKEV+4,X:POKEV+5,70:NEXTX
65 GOSUB200
66 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■PRESS 'FIRE'"
68 PRINT"■";:FORA=0TO22:PRINT" ";CHR$(20):NEXTA
70 FORA=1063TO2023STEP40:POKEA,PEEK(A-39):NEXTA
72 GETA$:IFA$=" "THEN100
74 GOTO68
100 PRINT"■LOAD"CHR$(34)"SS3"CHR$(34)",8":PRINT"■■■■RUN■■■■■■■■"
102 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8:END
200 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■     ■"
202 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■ ■"
204 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■ ■"
206 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■ ■"
208 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■     ■"
210 RETURN

READY.

5 GOTO60
10 DATA11507,12573,12522,11001
20 A=49152:B=84:C=A+B:FORI=1TO4:D=0:READX:FORJ=ATOC:D=D+PEEK(J):NEXT
30 IFD<>XTHENPRINTTAB(19)"ERRORE NEL BLOCCO #"I:GOTO50
40 PRINT"IL BLOCCO #"I"E' CORRETTO"
50 A=C+1:C=A+B:NEXT:END
60 FORI=1TO4:READA:NEXT:READLO,HI:FORI=LOTOHI:READX:POKEI,X:NEXT
70 PRINT"■■■■■■LOAD"CHR$(34)"SS4"CHR$(34)",8":PRINT"■■■■RUN■■■■■■■■"
80 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8:END
5000 DATA49152,49528
5010 DATA174,114,193,224,3,144,3,76,117,192,188,114,193,140,121,193,174
5020 DATA118,193,232,202,32,30,193,172,121,193,173,119,193,201,2,248,10
```

```
5030 DATA169,32,72,173,33,208,72,76,50,192,177,90,72,177,92,72,204
5040 DATA116,193,240,20,200,177,90,72,177,92,136,145,92,104,145,90,200
5050 DATA204,116,193,208,238,240,18,136,177,90,72,177,92,200,145,92,104
5060 DATA145,90,136,204,115,193,208,238,173,119,193,201,0,208,5,104,104
5070 DATA76,111,192,104,145,92,104,145,90,236,117,193,208,160,96,172,116
5080 DATA193,200,189,114,193,170,32,30,193,173,120,193,201,2,208,19,136
5090 DATA169,32,153,122,193,173,33,208,153,162,193,204,115,193,208,239,240
5100 DATA16,136,177,90,153,122,193,177,92,153,162,193,204,115,193,208,240
5110 DATA236,117,193,240,37,202,32,30,193,172,116,193,200,136,177,90,72
5120 DATA177,92,32,48,193,145,92,104,145,90,32,56,193,204,115,193,208
5130 DATA234,236,117,193,208,221,240,46,202,206,118,193,232,32,30,193,172
5140 DATA116,193,200,136,32,48,193,177,90,72,177,92,32,56,193,145,92
5150 DATA104,145,90,204,115,193,208,234,236,118,193,208,221,238,118,193,232
5160 DATA32,30,193,173,120,193,201,0,240,20,172,115,193,136,200,185,162
5170 DATA193,145,92,185,122,193,145,90,204,116,193,208,240,96,189,89,133
5180 DATA133,91,24,105,212,133,93,189,64,193,133,90,133,92,96,72,152
5190 DATA24,105,40,168,104,96,72,152,56,233,40,168,104,96,0,40,80
5200 DATA120,160,200,240,24,64,104,144,184,224,8,48,88,128,168,208,248
5210 DATA32,72,112,152,192,4,4,4,4,4,4,4,5,5,5,5,5
5220 DATA5,6,6,6,6,6,6,6,7,7,7,7,7,3,0,4,0
5230 DATA4,1,1

READY.

1 DATA0,20,0,252,41,0,252,41,0,48,169,0,48,41,0,56,0,0,2,60,0,0,184,0
2 DATA0,62,0,0,60,128,0,60,128,0,60,128,0,20,0,0,36,0,0,136,0,2,8,0,2,2,144,2
3 DATA0,16,5,0,16,0,0,0,0,0,0
9 POKE53280,0:POKE53281,3
10 PRINT"                                  "
12 PRINT"                               "
14 PRINT"                          "
16 PRINT"                          "
18 PRINT"                                            "
20 PRINT"   .      .      .      .      .      .      "
22 PRINT"     ..     ..     ..     ..     ..     ..  "
24 PRINT"   MIRAGE  PRESENTS : SUMMER SPORTS * * *  "
26 PRINT"                                           "
28 PRINT"                                           "
30 PRINT"                                           "
32 PRINT"                                           "
34 PRINT"                                           "
36 PRINT"                                           "
38 PRINT"                                           "
40 PRINT"                                           "
42 PRINT"                                           "
44 PRINT"                                           "
46 PRINT"                                           "
48 PRINT"                                           "
50 FORA=960TO1000:POKE1024+A,160:POKE55296+A,5:NEXTA
52 V=53248:POKEV+21,4:POKEV+28,4:POKE2042,13:FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
56 POKEV+23,4:POKEV+29,4:POKEV+41,6
64 S=180:D=255:POKEV+37,0:POKEV+41,8:POKEV+38,7
66 FORA=0TO60:D=D-1:POKEV+4,D:POKEV+5,S:NEXTA
68 FORA=1TO4:FORQ=0TO5:S=S-1:POKEV+4,D:POKEV+5,S:NEXTQ
70 FORQ=0TO25:D=D-1:POKEV+4,D:POKEV+5,S:NEXTQ:NEXTA
72 FORQ=0TO10:D=D-1:POKEV+4,D:POKEV+5,S:NEXTQ
74 FORA=0TO500:NEXTA
80 PRINT"                 ":W=PEEK(1464):PRINT"             ";CHR$(20)
82 POKE1503,W:GETA$:IFA$=" "THEN100
83 FORA=0TO50:NEXTA
84 PRINT"                 ":W=PEEK(1464):PRINT"             ";CHR$(20)
86 POKE1503,W:GETA$:IFA$=" "THEN100
87 FORA=0TO50:NEXTA
88 GOTO80
100 POKE53281,3
102 PRINT"                 SUMMER SPORTS II"
104 PRINT"                                      "
106 PRINT"     1) 100M STILE LIBERO"
108 PRINT"     2) EQUITAZIONE"
110 PRINT"     3) SCHERMA"
112 PRINT"     4) CICLISMO"
114 PRINT"     5) GETTO DEL PESO"
116 V=53248:POKEV+21,0
117 PRINT"     6) CERIMONIA DI CHIUSURA"
120 PRINT"      SELECT."
122 INPUT"      ";Q
124 IFQ<1ORQ>6ORQ<>INT(Q)THEN122
126 IFQ=1THENA$="100M S.L."
128 IFQ=2THENA$="EQUITAZIONE"
130 IFQ=3THENA$="SCHERMA"
132 IFQ=4THENA$="CICLISMO"
134 IFQ=5THENA$="PESO"
136 IFQ=6THENA$="C.C."
137 POKEV+28,0:POKEV+23,0:POKEV+29,0:POKEV+21,0
138 PRINT"LOAD"CHR$(34);A$;CHR$(34)",8":PRINT"RUN"
140 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8

READY.

1000 RESTORE:V=53248:POKEV+21,4:POKE2042,13:FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
1002 POKEV+23,4:POKEV+29,4:POKEV+41,6
1004 POKEV+28,4:POKEV+37,0:POKEV+41,8:POKEV+38,4
1010 POKE53281,3:POKE53280,0
1012 PRINT"                                         "
1014 PRINT" .       .   .  ..    . .    . .   . "
1016 PRINT".     . .     ..     . .   . . .  .. "
1018 PRINT"                                      "
1020 PRINT"                     1                "
1022 PRINT"                                      "
1024 PRINT"                                      "
1026 PRINT"                     2      3         "
1028 PRINT"                                      "
1030 PRINT"                                      "
1032 PRINT"                                      "
1034 PRINT"              /                       "
1036 PRINT"             /                        "
1038 PRINT"            /                         "
1040 PRINT"                                      "
1042 FORA=960TO1000:POKE1024+A,160:POKE55296+A,5:NEXTA
1044 PRINT" YOU ARE WINNER THE RECORD OF WORLD!!!"
1045 PRINT" PRESS '↑' TO CONTINUE."
1046 S=160:D=110
1048 FORA=0TO30:D=D-1:POKEV+4,S:POKEV+5,D:GETA$:IFA$="↑"THEN5000
1050 NEXTA
1052 FORA=0TO30:D=D+1:POKEV+4,S:POKEV+5,D:GETA$:IFA$="↑"THEN5000
1054 NEXTA
1056 GOTO1048
5000 POKEV+21,0:POKE53281,3
5006 PRINT"LOAD"CHR$(34)"SS4"CHR$(34)",8":PRINT"GOTO100"
5008 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8
5009 DATA000,000,000,000,020,000,000,105
5010 DATA000,008,105,032,008,105,032,008
5011 DATA040,032,002,000,128,000,255,000
5012 DATA000,255,000,000,060,000,000,060
5013 DATA000,000,060,000,000,020,000,000
5014 DATA038,000,000,128,128,002,000,128
5015 DATA002,000,128,002,000,080,005,000
5016 DATA000,000,000,000,000,000,000,000

READY.

1 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
2 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
3 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
4 DATA0,0,0,0,0,0,0,15
5 DATA000,000,053,000,000,053,001,000
6 DATA053,069,000,053,020,000,080,080
7 DATA037,081,064,165,081,000,000,000
8 DATA000,000,000,000,000,000,000
9 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
10 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
11 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
12 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
13 DATA000,000,015,000,080,053,000,020
14 DATA053,000,005,053,064,001,117,000
15 DATA000,080,000,037,085,000,165,085
16 DATA085,000,000,000,000,000,000
20 V=53248:POKEV+21,4:POKEV+28,4:POKEV+37,8:POKEV+41,2:POKEV+38,0
22 POKE2042,14:FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
24 FORN=0TO62:READQ:POKE832+64+N,Q:NEXT
26 POKE53280,0:POKE53281,3
28 PRINT"                              "
30 PRINT"                          "
32 PRINT"                "
34 PRINT"                              "
36 PRINT"                                       "
38 PRINT"   .    ..    .    .   . .   .    . .  ."
40 PRINT"  .   .   .   .   .   .   .   .   .   ."
42 PRINT"                                      "
44 PRINT"                                      "
46 PRINT"                                      "
48 PRINT"                                      "
50 PRINT"                                            "
52 PRINT"                                            "
54 PRINT"                                             "
56 FORA=960TO1000:POKE1024+A,160:POKE55296+A,12:NEXT
58 POKEV+4,50:POKEV+5,184
60 P=0:O=0:M=0
70 PRINT"READY !          "
72 FORA=0TO50:SS=NOTPEEK(56321)AND15:FF=PEEK(56321)AND16
74 IF(SSAND8)THENPRINT"FALSE START.":GOTO80
76 IF(SSAND4)THENPRINT"FALSE START.":GOTO80
78 NEXTA:PRINT"GO!              ":FORA=0TO100:NEXTA:PRINT"     ":GOTO100
80 O=O+1:IFO=3THEN500
82 FORA=0TO800:NEXTA:GOTO70
100 T=0:POKE49522,1:POKE49523,0:POKE49524,39:POKE49525,2:POKE49526,24
105 POKE49527,1:POKE49528,1
110 T=T+0.08:PRINT" TIME:";INT(T)
111 IFM>100THEN400
112 SS=NOTPEEK(56321)AND15:FF=PEEK(56321)AND16
114 IF(SSAND8)THENPOKE2042,14:M=M+1:SYS49152:GOTO120
116 GOTO110
120 T=T+0.08:PRINT" TIME:";INT(T)
121 IFM>100THEN400
122 SS=NOTPEEK(56321)AND15:FF=PEEK(56321)AND16
124 IF(SSAND4)THENPOKE2042,13:M=M+1:SYS49152:GOTO110
126 GOTO120
400 P=INT((40-T)*200):IFP<0THENP=0
500 PRINT"SCORE:";P:FORX=0TO1500:NEXTX
502 IFP>5530THEN600
504 PRINT"PLAY AGAIN (Y/N) "
506 GETA$:IFA$="Y"THENRUN
508 IFA$="N"THEN550
510 GOTO506
550 PRINT"LOAD"CHR$(34)"SS4"CHR$(34)",8":PRINT"GOTO100"
552 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8:END
600 PRINT"LOAD"CHR$(34)"SS5"CHR$(34)",8":PRINT"RUN"
602 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8:END

READY.
```

sto sport non contiene la premiazione.

Ciclismo — Dopo aver scelto la lunghezza della pista (2000 m è una pista di allenamento) si deve muovere il joystick per fare aumentare le pedalate. Maggiori saranno queste più veloci si andrà. Anche questa gara non contiene la premiazione.

Lancio del peso - Dopo aver selezionato il colore della maglia si dovrà muovere il joystick per fare aumentare la potenza. Questa rappresenta i metri a cui sarà scagliato l'attrezzo. Se non si muoverà la leva essa calerà. Il lancio viene eseguito automaticamente una volta arrivati alla linea di battuta. Il punteggio è determinato dai punti ottenuti nei tre lanci.

Questo è tutto, voglio ricordare che ho utilizzato la routine di scroll di Super Vic no. 5 e che per ogni prova si possono compiere tre false partenze. IMPORTANTE: nei listati di S.S. primo e secondo a volte si trova (per vedere se è stato premuto il pulsante): GET A$: IF A$ = " " THEN... Lo spazio tra virgolette va premuto con lo shift!

Pasquale Cardona

Commento al listato

5-150 — cancella lo schermo, definisce gli sprites e li muove

200-210 — stampa il titolo e altre scritte

212-215 — carica il programma seguente

SS2

1-52 — stampa la schermata

54-64 — definisce e muove lo sprite

65 — da un gosub alla linea 200

66-74 — muove lo schermo e attende che venga premuto il pulsante

100-102 — carica il programma seguente

200-210 — stampa il numero due romano e ritorna

SS3

questo programma è la routine di scroll di super vic no. 5

SS4

è identico alla cerimonia del primo gioco, cambia solo la forma dello sprite

SS5

1000-1004 — definisce lo sprite (i dati si trovano dalla linea 5009 alla 5016)

1010-1045 — stampa la schermata

1046-1056 — fa saltare l'atleta fino a che si preme il pulsante

5000-5008 — annulla lo sprite e ricarica il menu

5009-5016 — dati dello sprite

100M S.L.

1-24 — definisce gli sprites

26-56 — stampa la schermata

58-82 — contiene la routine della partenza

100-126 — azione vera e propria del programma

400-602 — definisce il punteggio e ricarica il menu.

MEMOVIDEO

Un piccolo programma che memorizza lo schermo in bassa risoluzione, inserendo automaticamente nel listato delle linee di data che ne codificano il contenuto.

C64 Gli Home Computer della Commodore devono una parte del loro successo alle possibilità di disporre da tastiera di un gran numero di simboli grafici e colori. Grazie a questo è possibile disegnare direttamente con la tastiera, ottenendo risultati di buon livello.
Però lavorando in modo diretto, ossia fuori da qualsiasi programma, componendo l'immagine direttamente sul video usando tutti i colori, tasti grafici e non, non è possibile salvare immediatamente l'immagine creata, perché la figura è visibile tramite la memoria di schermo e colore, ma non codificata dal computer.
MEMOVIDEO risolve in poche linee di programma questo problema, vediamo come.
Il programma necessita di una discreta quantità di memoria e per il VIC 20 inespanso abbiamo realizzato un programma a parte di cui parleremo in seguito.
Analizziamo ora le caratteristiche di MEMOVIDEO con autogenerazione delle linee di data.
Diciamo subito che le ultime 5 righe del video non sono utilizzabili per il disegno, ma sono riservate al programma per l'autogenerazione delle linee di data durante la fase di memorizzazione.
Quindi una volta realizzato un disegno o qualsiasi immagine in questa griglia di 40 per 20 cursori nel CBM 64, Commodore 16-Plus/4 (d'ora in avanti essendo nota la compatibilità degli ultimi computer Commodore, citeremo solo il C16, più diffuso) e circa la metà dei cursori per il VIC 20, si può passare alla memorizzazione del video.
È sufficiente portarsi con il cursore su una delle 5 linee in basso allo schermo (ad eccezione dell'ultima per ovvi motivi di autoscroll) e digitare il comando GOTO 40 in modo diretto seguito da RETURN. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, si potrà ammirare l'introduzione automatica delle linee di data. Questa operazione dura sul CBM 64 90 secondi, sul C16 135 e sul VIC20 30 secondi, ma se nel programma sono già presenti delle linee di data che codificano un disegno precedente, questi tempi di memorizzazione risulteranno più lunghi di alcuni secondi, perché nel computer maggiori sono i dati, minore è la velocità di calcolo.
Comunque questo "lungo" tempo di attesa non è di peso, perché vedendo il computer inserire automaticamente decine e decine di data (esattamente 1600 per CBM64 e C16) non si può che provare un senso di conforto.
Un segnale sonoro scandisce la fine dell'introduzione dei data e la conseguente visualizzazione conferma la buona memorizzazione del

```
10 REM //////////////////////////////
12 REM /                            /
14 REM /         MEMOVIDEO          /
16 REM / AUTOGENERAZIONE LINEE DATA /
18 REM /    VERSIONE C16-PLUS/4     /
20 REM /                            /
22 REM /      GOTO40 MEMORIZZA      /
24 REM /      GOTO70 VISUALIZZA     /
26 REM /                            /
28 REM //////////////////////////////
30 REM
32 GOTO82
34 REM / MEMORIZZA /
36 REM
40 K=3072:L=10000
42 PRINT"[illegible]";
44 FORP=1TO40:PRINT" ";:NEXT
46 IFK>3871THEN58
48 PRINT"[illegible]"L"[illegible]DATA";:FORD=1TO5
50 A=PEEK(K-1024):B=PEEK(K):K=K+1
52 PRINTA"[illegible],"B"[illegible],";:NEXT:PRINT"[illegible] "
54 PRINT"L="L+1":K="K;
55 PRINT":GOTO42                [illegible]"
56 END
58 VOL8:SOUND1,600,50
64 :
66 REM / VISUALIZZA /
68 REM
70 COLOR0,2 ,7:REM FONDO
72 COLOR4,15,6:REM BORDO
74 REM
76 PRINT"[illegible]":RESTORE
78 FORK=3072TO3871:READA:READB
80 POKEK-1024,A:POKEK,B:NEXT
82 PRINT"[illegible]":END

READY.
```

```
10 REM ////////////////////
12 REM /                  /
14 REM /    MEMOVIDEO     /
16 REM / VERSIONE VIC 20+3K /
18 REM /                  /
20 REM / SALVATAGGIO FINALE /
22 REM /    DI UN DISEGNO   /
24 REM /                  /
26 REM ////////////////////
28 REM
66 REM / VISUALIZZA /
68 REM
70 POKE36879,14 :REM FONDO-BORDO
74 REM
76 PRINT"[illegible]":RESTORE
78 FORK=7680TO8053:READA:READB
80 POKEK+30720,A:POKEK,B:NEXT
82 POKE650,128:POKE214,16
84 GETA$:IFA$=""THEN84
86 END
900 DATA 69, 79, 149, 79, 37, 79, 149, 79, 149, 79
901 DATA 5, 79, 149, 79, 151, 207, 165, 79, 149, 79
902 DATA 149, 79, 149, 79, 149, 79, 149, 79, 37, 79
903 DATA 149, 79, 149, 79, 5, 79, 247, 160, 151, 160
904 DATA 7, 102, 68, 32, 149, 79, 39, 207, 245, 79
905 DATA 149, 79, 149, 79, 149, 79, 149, 79, 165, 79
906 DATA 149, 79, 69, 79, 69, 79, 149, 79, 5, 79
907 DATA 149, 79, 37, 79, 149, 79, 149, 79, 133, 79
```

disegno.
Proviamo ora a richiamare la lista, sarà accodata da una lunga fila di linee data, quelle linee che avevamo visto inserire dal computer e che formano l'immagine.
Ora se vogliamo possiamo salvare il programma con i soliti comandi di salvataggio di una qualsiasi lista (il nostro programma è ora abbastanza lungo e il salvataggio richiederà circa 3 minuti) oppure possiamo rivedere l'immagine digitando in modo diretto in una qualsiasi parte dello schermo GOTO 70 seguito dal solito RETURN.

Commento al listato

La linea 32 serve ad evitare che involontariamente venga usato come di consueto il comando RUN, che porterebbe alla lettura della prima routine di memorizzazione, modificando le eventuali linee di data già presenti.
Alla linea 40 vengono definiti con K il numero della prima locazione di memoria schermo (diverso per ogni computer) e con L il numero di partenza delle linee di data, modificabile secondo le esigenze.
La linea 42 serve per posizionare il cursore in testa alle 5 linee operative.
La linea 44 cancella una linea di schermo corrispondente alla parte finale dei data per evitare la sovrapposizione dei valori e quindi l'introduzione di linee errate.
La linea 46 verifica se la locazione di memoria schermo ha raggiunto il valore finale stabilito: termine della memorizzazione.
Alla linea 48 viene stampato nella zona riservata, in basso allo schermo, il numero di linea, l'istruzione DATA e aperto il ciclo D che controlla il numero di valori inseriti: 5 coppie pari a 10 valori data per linea.
Alla linea 50 viene definito A corrispondente alla locazione di memoria colore ottenuta in base a quella di schermo, B corrispondente alla locazione di memoria schermo e incrementato K.
La linea 52 stampa di seguito all'istruzione DATA precedentemente stampata, i valori A e B opportunamente separati da virgole, chiude il ciclo D e cancella l'ultima virgola della linea, non necessaria.
Le linee 54 e 55 sono fondamentali per l'introduzione automatica dei data. Infatti provvedono a stampare a video il numero di linea e la posizione di schermo raggiunta, nonché il comando GOTO 42 (abbreviato nel VIC con G + O shiftata), che permette il proseguimento del programma e provvedono inoltre a posizionare il cursore sulla prima linea operativa.
Fino ad ora si è solo stampato a video nelle linee riservate, le istruzioni che il computer dovrà accettare.
Come sappiamo il computer esegue istruzioni date direttamente, solo se vengono fatte accettare tramite il tasto RETURN.
Quindi nel nostro caso basterà, essendo già posizionati sulle linee da fare accettare, generare due RETURN, ma niente paura, questo lo farà il computer automaticamente con la linea 56. Per fare questo vengono utilizzati gli indirizzi del buffer di tastiera che vanno dalla locazione 631 alla 640.
Abbiamo utilizzato i primi due indirizzi (631 e 632) seguiti dal codice ASCII di return. Inoltre la POKE 198 indica il numero dei comandi da eseguire, nel nostro caso due.
L'istruzione END agisce da reset sul buffer e permette ai comandi precedentemente impartiti di andare in esecuzione.
Spieghiamo meglio. Sarà capitato anche a voi di dare delle istruzioni al computer mentre controllate il lungo scroll di una lista e constatare che al temine dello scroll l'istruzione viene accettata. Ad esempio digitando SAVE e premendo il tasto RETURN durante lo scroll di una lista, il computer memorizza nel buffer di tastiera queste istruzioni e al termine dello scroll le manda in esecuzione. Però è da notare che il buffer non accetta più di 10 comandi, quindi se nell'esempio di prima si digitava invece SAVE "MEMOVIDEO", il buffer permetteva di visualizzare solamente SAVE "MEMOV".
È interessante notare che il computer dopo i RETURN autogenerati "dimentica" le variabili che stava usando. Questo giustifica il fatto che ad ogni inserimento bisogna "ricordargli" il numero di linea e la posizione di schermo raggiunti.
Speriamo di aver spiegato chiaramente il funzionamento del buffer, perché può tornarvi utile in molte occasioni di programmazione.
Quanto detto sopra sul buffer di tastiera, è valido per il CBM 64 e il VIC 20, ma non per il C16 non essendo ancora reperibili manuali completi con gli indirizzi della mappa di memoria. Per questo computer dunque, sarà necessario tenere premuto il tasto di RETURN (già autoripetitivo) fino al segnale sonoro, termine dell'introduzione dei data.
Chi fosse a conoscenza degli indirizzi di questi nuovi computer Commodore, può facilmente completare la linea 56 come sulle altre versioni.
Dalla linea 58 parte la routine di suono che avvisa l'effettuata memorizzazione. È interessante notare la differenza di gestione del suono per le varie versioni: complessa per il CBM 64, essenziale per il Commodore 16.
Alla linea 70 inizia la routine di visualizzazione.
Con le linee 70-72 vengono definiti i colori del fondo e del bordo nei valori standard di ogni computer che possono essere cambiati a piacere. Una nota particolare per il C16 che dispone di 8 sfumature per ognuno dei 16 colori, ottenibili modificando il valore di luminescenza che va da 0 a 7, corrispondente al terzo numero delle linee 70-72.
La linea 76 pulisce lo schermo e resetta il puntatore delle costanti data.
Alle linee 78 e 80 ciclo di lettura dei data per la visualizzazione dell'immagine.
Alla linea 82, con la POKE 650, 128 si abilita la ripetizione di tutti i tasti della tastiera, facilitando qualche volta l'esecuzione delle immagini.
Per disabilitare questa funzione, basta battere in modo diretto POKE 650,0. Nel C16 questa funzione di autorepeat è già implementata. La POKE 214 serve a posizionare alla linea voluta il cursore, non conosciuta sul C16.
La regola sempre valida di salvare il programma prima di lanciarlo, è fondamentale nel nostro caso, altrimenti vi trovereste a dover eliminare molte linee di data autogenerate.

Per il Vic inespanso

È giunto ora il momento di parlare della versione del programma per il Vic inespanso. Qui non vengono generate linee di data, ma l'immagine viene registrata direttamente su nastro.
Le linee di schermo che nell'altro programma erano riservate per l'inserimento dei data, non servono più. Qui è disponibile l'intero schermo per disegnare, tenendo però presente di lasciare alcune linee libere (in alto o in basso del video) per l'operazione di registrazione.
Ultimata l'immagine da me-

morizzare, sarà sufficiente portarsi con il cursore sulle linee lasciate libere in precedenza e digitare anche in questo caso, il comando GOTO 40 seguito da RETURN.
Il computer risponderà visualizzando la solita scritta: PRESS RECORD & PLAY ON TAPE. Dopo pochi secondi apparirà sul video un cursore rosso in movimento che indica la porzione di schermo in registrazione. Questa fase dura circa 3 minuti.
Per evitare di lasciare troppe linee di schermo vuote per questa operazione, consigliamo di premere i tasti RECORD & PLAY, prima di dare il comando GOTO 40 (preferibilmente in alto allo schermo dove apparirà il READY di fine registrazione).
A questo punto l'immagine è stata salvata, non occorre fare verifiche. Quando vorrete rivedere l'immagine, basterà caricare innanzitutto il programma MEMOVIDEO, digitare GOTO 70 in modo diretto seguito da RETURN e far caricare i dati precedentemente registrati.
L'immagine si comporrà sul video e alla fine apparirà in alto la scritta READY.
Analizziamo in dettaglio il programma:
La linea 32 serve ad evitare che la routine di registrazione vada in funzione involontariamente con un comando RUN.
La linea 40 azzera per precauzione tutte le variabili, apre un file che potrete chiamare come volete (in questo caso "FILE DATI") e conseguentemente fa apparire sullo schermo la scritta PRESS RECORD & PLAY ON TAPE.
Naturalmente se il computer verificherà che i tasti sono già premuti, passerà direttamente alla registrazione.
Alla linea 42 vengono definiti K corripondente alla locazione di memoria schermo e C corrispondente alla locazione di memoria colore. La linea 44 pone in A il valore del contenuto di K (carattere) e in B il valore del contenuto di C (colore) e successivamente stampa a video il cursore rosso corrispondente a 81 nel codice dello schermo.
Alle linee 46-48 le istruzioni PRINT scrivono i dati di schermo e colore sul nastro. Alla linea 50 viene ristampato il carattere che il cursore cancella con la sua apparizione e incrementati K e C.
La linea 52 verifica se la locazione di memoria schermo ha raggiunto il valore finale stabilito: termine della registrazione con chiusura del file. La linea 54 chiude il ciclo.
Alla linea 70 inizia la routine di caricamento. Viene posto al valore standard il colore del fondo e del bordo, modificabile a piacere.
La linea 72 azzera le variabili, apre un file e conseguentemente fa apparire sullo schermo la scritta PRESS PLAY ON TAPE. Inoltre crea un ciclo d'attesa per consentire la lettura a video del nome del file registrato.
Alla linea 74 viene pulito lo schermo e ripristinato il valore iniziale delle locazioni schermo-colore.
Le linee 76-78 immettono da nastro i valori precedentemente registrati e la linea 80 provvede a stampare sullo schermo i caratteri codificati e ad incrementare K e C. La linea 82 verifica se K ha raggiunto il valore finale stabilito. La linea 84 chiude il ciclo e infine la linea 86 oltre ad abilitare la ripetizione di tutti i tasti, chiude il file e porta il cursore in alto allo schermo.

Ultime considerazioni

Le immagini memorizzate con il programma di autogenerazione delle linee di data, possono essere inte-

```
908 DATA 151, 160, 151, 160, 151, 102, 148, 32, 5, 79
909 DATA 149, 79, 69, 79, 69, 79, 149, 79, 69, 79
910 DATA 53, 79, 149, 79, 149, 79, 101, 79, 149, 79
911 DATA 149, 79, 149, 79, 37, 79, 197, 79, 149, 79
912 DATA 149, 79, 145, 225, 247, 224, 151, 160, 39, 102
913 DATA 145, 32, 149, 79, 149, 79, 149, 79, 165, 79
914 DATA 133, 79, 149, 79, 53, 79, 149, 79, 148, 100
915 DATA 148, 111, 68, 121, 148, 121, 148, 111, 164, 100
916 DATA 165, 79, 149, 79, 5, 79, 241, 245, 151, 160
917 DATA 7, 160, 247, 102, 148, 32, 5, 79, 149, 79
918 DATA 151, 207, 5, 79, 133, 79, 149, 79, 4, 233
919 DATA 244, 160, 148, 160, 148, 160, 132, 205, 148, 206
920 DATA 148, 160, 244, 160, 148, 231, 34, 248, 145, 118
921 DATA 33, 244, 167, 224, 151, 160, 71, 102, 132, 32
922 DATA 37, 79, 149, 79, 149, 79, 69, 79, 69, 79
923 DATA 148, 233, 148, 160, 148, 205, 164, 160, 148, 160
924 DATA 68, 250, 148, 228, 36, 231, 164, 160, 148, 160
925 DATA 148, 105, 149, 79, 145, 245, 151, 160, 7, 160
926 DATA 7, 102, 145, 32, 146, 160, 51, 160, 99, 160
927 DATA 115, 160, 148, 233, 244, 160, 68, 160, 148, 160
928 DATA 148, 119, 4, 99, 148, 245, 148, 160, 148, 101
929 DATA 5, 79, 149, 79, 5, 79, 5, 79, 145, 225
930 DATA 7, 160, 151, 160, 151, 102, 145, 32, 66, 160
931 DATA 147, 160, 163, 160, 147, 160, 4, 160, 4, 160
932 DATA 148, 231, 244, 105, 68, 233, 148, 160, 244, 227
933 DATA 148, 160, 149, 79, 149, 79, 149, 79, 149, 79
934 DATA 149, 79, 149, 79, 247, 160, 151, 160, 55, 102
935 DATA 145, 32, 146, 224, 243, 160, 147, 160, 67, 160
936 DATA 148, 160, 4, 160, 148, 205, 149, 79, 18, 228
937 DATA 148, 229, 68, 160, 148, 105, 149, 79, 5, 79
938 DATA 5, 79, 69, 79, 149, 79, 69, 79, 199, 160
939 DATA 247, 160, 151, 102, 161, 32, 146, 224, 147, 160
940 DATA 147, 160, 3, 160, 148, 160, 148, 160, 148, 160
941 DATA 4, 160, 148, 227, 148, 247, 68, 227, 148, 223
942 DATA 33, 78, 145, 78, 145, 78, 49, 78, 145, 78
943 DATA 145, 78, 151, 160, 231, 160, 151, 102, 145, 32
944 DATA 98, 160, 147, 160, 211, 160, 147, 160, 148, 160
945 DATA 148, 160, 148, 160, 52, 229, 148, 160, 148, 221
946 DATA 164, 229, 146, 229, 145, 78, 81, 78, 145, 78
947 DATA 145, 78, 1, 78, 145, 78, 135, 224, 135, 160
948 DATA 71, 102, 145, 32, 146, 224, 3, 160, 243, 160
949 DATA 147, 160, 68, 228, 148, 160, 244, 205, 148, 160
950 DATA 100, 228, 148, 239, 4, 228, 228, 105, 145, 79
951 DATA 145, 79, 145, 79, 145, 79, 145, 79, 145, 79
952 DATA 151, 160, 151, 160, 151, 102, 145, 32, 2, 224
953 DATA 147, 160, 147, 160, 147, 160, 145, 78, 145, 78
954 DATA 145, 78, 161, 78, 241, 78, 145, 78, 241, 78
955 DATA 145, 78, 145, 78, 145, 78, 145, 78, 145, 78
956 DATA 145, 78, 241, 78, 151, 160, 151, 160, 151, 102
957 DATA 145, 32, 2, 160, 67, 160, 147, 209, 147, 160
958 DATA 241, 78, 145, 78, 65, 78, 145, 78, 145, 78
959 DATA 241, 78, 145, 78, 33, 78, 65, 78, 145, 78
960 DATA 1, 78, 145, 78, 145, 78, 145, 78, 151, 160
961 DATA 151, 160, 151, 102, 1, 32, 130, 224, 147, 160
962 DATA 243, 160, 147, 160, 1, 79, 145, 79, 145, 79
963 DATA 65, 79, 145, 79, 145, 79, 145, 79, 145, 79
964 DATA 145, 79, 145, 79, 145, 79, 145, 79, 145, 79
965 DATA 1, 79, 231, 160, 151, 160, 71, 102, 145, 32
966 DATA 162, 160, 145, 78, 81, 78, 65, 78, 145, 78
967 DATA 145, 78, 161, 78, 129, 78, 145, 78, 65, 78
968 DATA 145, 78, 145, 78, 49, 78, 17, 78, 145, 78
969 DATA 145, 78, 1, 78, 145, 78, 151, 160, 151, 160
970 DATA 151, 102, 145, 32, 225, 78, 145, 78, 33, 78
971 DATA 145, 78, 145, 78, 145, 78, 145, 78, 145, 78
972 DATA 1, 78, 97, 78, 145, 78, 241, 78, 145, 78
973 DATA 145, 78, 225, 78, 145, 78, 17, 78, 241, 78
974 DATA 151, 160, 103, 160, 151, 102, 145, 32, 145, 18

READY.
```

```
10 REM  //////////////////////////////
12 REM /                            /
14 REM /           MEMOVIDEO        /
16 REM / SALVATAGGIO DIRETTO SU TAPE /
18 REM /        VIC 20 INESPANSO    /
20 REM /                            /
22 REM /         GOTO40 REGISTRA    /
24 REM /         GOTO70 CARICA      /
26 REM /                            /
28 REM  //////////////////////////////
30 REM
32 GOTO86
34 REM / REGISTRA /
36 REM
40 CLR:OPEN1,1,1,"FILE DATI"
42 K=7680:C=38400
44 A=PEEK(K):B=PEEK(C):POKEC,2:POKEK,81
46 PRINT#1,A
48 PRINT#1,B
50 POKEC,B:POKEK,A:K=K+1:C=C+1
52 IFK>8185THEN86
54 GOTO44
64 :
66 REM / CARICA /
68 REM
70 POKE36879,27 :REM FONDO-BORDO
72 CLR:OPEN1,1,0:FORT=1TO5000:NEXT
74 PRINT"♥":K=7680:C=38400
76 INPUT#1,A
78 INPUT#1,B
80 POKEC,B:POKEK,A:K=K+1:C=C+1
82 IFK>8185THEN86
84 GOTO76
86 PRINT"■":POKE650,128:CLOSE1:END

READY.
```

grate utilmente in altri programmi, oppure sfruttate come grafica a sé stante creando un archivio di immagini.
Notiamo inoltre che il programma di registrazione diretta su nastro per il VIC inespanso, può essere facilmente adattato agli altri computer Commodore. Basterà modificare le linee 42-52-74-82 con i valori di memoria schermo e colore relativi al computer usato.
Certamente oggi siamo abituati a vedere la grafica sugli Home Computer, realizzata in alta risoluzione, con videate stupende di giochi con animazioni prodigiose e forse un programma come "MEMOVIDEO" può non suscitare la stessa ammirazione.
Ricordiamo che la grafica significa anche stilizzazione e capacità di rendere con pochi simboli una bella e significante immagine; la griglia della bassa risoluzione e i caratteri predefiniti dei computers Commodore, facilitano la realizzazione di buone immagini stilizzate.
"MEMOVIDEO" vuole essere un programma aperto e utilizzabile da tutti. Ciascuno lo potrà migliorare e usare secondo le proprie capacità creative, o sfruttare qualche particolarità del programma per altri scopi.

Antonio & Alberto Corti

SCROLLING

Utility o non utility? Questo è il problema

C16 Forse a qualcuno servirà o forse no, ma io spero che la tentazione di fare un gioco che abbia bisogno di uno scrolling nelle quattro direzioni, sia forte per tanti. E chissà che in futuro non ne venga pubblicato qualcuno!
Lo SCROLLING, come avrete capito, è un programma molto breve, (con una parte in BASIC, che tuttavia non serve a molto) che permette il movimento dei contenuti dello schermo nelle direzioni cardinali. Il sistema è molto semplice: si inventa una nuova parola BASIC, cioè SCROLL-*E* e, subito dopo il segno meno (sarà il tasto meno quello da battere), verrà posta la sigla della direzione che volete far prendere allo schermo; per fare questo verranno usate le iniziali delle parole inglesi: quindi D (DOWN) per giù, U (UP) per sù, L (LEFT) per sinistra, R (RIGHT) per destra. Nel contesto del vostro programma inserite allora SCROLL-D (ad es.) o altre, anche ripetute, nell'ambito delle altre parole BASIC. Lo SCROLL in ogni caso sarà di una riga o di una colonna. Per avere uno SCROLL prolungato, si potrà battere una linea del tipo: 100 FOR T = I TO 25: SCROLL-U: NEXT. La parola SCROLL- può essere accettata anche in modo diretto, purché si batta prima dell'istruzione, il segno ":" (due punti); es.: :SCROLL-L e RETURN.

Il programma

Per battere il programma, bisognerà per prima cosa preparare il terreno adatto. Le locazioni 45 e 46 contengono rispettivamente il by-

```
. 12BD  A9 B8     LDA #$B8
. 12BF  8D 08 03  STA $0308
. 12C2  A9 3E     LDA #$3E
. 12C4  8D 09 03  STA $0309
. 12C7  60        RTS
. 12C8  A9 07     LDA #$07
. 12CA  18        CLC
. 12CB  65 3B     ADC $3B
. 12CD  85 3B     STA $3B
. 12CF  90 02     BCC $12D3
. 12D1  E6 3C     INC $3C
. 12D3  20 73 04  JSR $0473
. 12D6  D9 EF 3F  CMP $3FEF,Y
. 12D9  F0 06     BEQ $12E1
. 12DB  20 79 04  JSR $0479
. 12DE  4C D9 8B  JMP $8BD9
. 12E1  C8        INY
. 12E2  B1 3B     LDA ($3B),Y
. 12E4  C0 07     CPY #$07
. 12E6  D0 EE     BNE $12D6
. 12E8  C9 55     CMP #$55
. 12EA  D0 05     BNE $12F1
. 12EC  20 F1 3E  JSR $3EF1
. 12EF  B0 D7     BCS $12C8
. 12F1  C9 44     CMP #$44
. 12F3  D0 05     BNE $12FA
. 12F5  20 2B 3F  JSR $3F2B
. 12F8  B0 CE     BCS $12C8
. 12FA  C9 4C     CMP #$4C
. 12FC  D0 05     BNE $1303
. 12FE  20 68 3F  JSR $3F68
. 1301  B0 C5     BCS $12C8
. 1303  C9 52     CMP #$52
. 1305  D0 D4     BNE $12DB
. 1307  20 BA 3F  JSR $3FBA
. 130A  B0 BC     BCS $12C8
. 130C  A9 28     LDA #$28
. 130E  85 05     STA $05
. 1310  A9 00     LDA #$00
. 1312  85 03     STA $03
. 1314  A2 08     LDX #$08
. 1316  A0 00     LDY #$00
. 1318  86 04     STX $04
. 131A  86 06     STX $06
. 131C  B1 05     LDA ($05),Y
. 131E  91 03     STA ($03),Y
. 1320  18        CLC
. 1321  8A        TXA
. 1322  69 04     ADC #$04
. 1324  85 04     STA $04
. 1326  85 06     STA $06
. 1328  B1 05     LDA ($05),Y
. 132A  91 03     STA ($03),Y
. 132C  E0 0B     CPX #$0B
. 132E  D0 04     BNE $1334
. 1330  C0 BF     CPY #$BF
. 1332  F0 06     BEQ $133A
. 1334  C8        INY
. 1335  D0 E1     BNE $1318
. 1337  E8        INX
. 1338  D0 DE     BNE $1318
. 133A  A2 28     LDX #$28
. 133C  A9 20     LDA #$20
. 133E  C8        INY
. 133F  91 03     STA ($03),Y
. 1341  CA        DEX
. 1342  D0 FA     BNE $133E
. 1344  38        SEC
. 1345  60        RTS
. 1346  A9 E8     LDA #$E8
. 1348  85 05     STA $05
. 134A  A9 C0     LDA #$C0
. 134C  85 03     STA $03
. 134E  A2 0A     LDX #$0A
. 1350  A0 FF     LDY #$FF
. 1352  86 04     STX $04
. 1354  86 06     STX $06
. 1356  B1 03     LDA ($03),Y
. 1358  91 05     STA ($05),Y
. 135A  18        CLC
. 135B  A9 04     LDA #$04
. 135D  65 04     ADC $04
. 135F  85 04     STA $04
. 1361  85 06     STA $06
. 1363  B1 03     LDA ($03),Y
. 1365  91 05     STA ($05),Y
. 1367  E0 07     CPX #$07
. 1369  D0 04     BNE $136F
. 136B  C0 40     CPY #$40
. 136D  F0 08     BEQ $1377
. 136F  88        DEY
. 1370  C0 FF     CPY #$FF
. 1372  D0 DE     BNE $1352
. 1374  CA        DEX
. 1375  D0 DB     BNE $1352
. 1377  A2 28     LDX #$28
. 1379  A9 20     LDA #$20
. 137B  88        DEY
. 137C  91 05     STA ($05),Y
. 137E  CA        DEX
. 137F  D0 FA     BNE $137B
```

te basso e alto della locazione dove inizia la zona delle variabili, peraltro corrispondente alla fine del programma. Siccome noi abbiamo un piccolo testo in BASIC, insieme ad un'importante parte in LM e vogliamo che siano molto vicini, sposteremo, allora, i puntatori di inizio variabili e inizio matrici in avanti di tanto quanto ne abbiamo bisogno. Per cui, per prima cosa, dovrà essere battuta, senza numero di linea: POKE 45,188: POKE 46,20: POKE 47,188: POKE 48,20: POKE 49,188: POKE 50,20: CLR. A questo punto avremo una zona ben definita, che accoglierà una parte BASIC, facilmente listabile, ma anche una parte in LM, invece non listabile, in quanto il programma BASIC termina sempre con tre zeri (uno per la fine della linea, gli altri due come azzeramento del numero di LINK). La routine di LIST esegue una conversione dei vari TOKENS, compresi nella zona di memoria definiti dalle locazioni 43 e 44 e questi tre zeri. In realtà questa compattazione di BASIC e LM è utile solo per una brevità di registrazione. La parte in LM andrà a finire, dopo il RUN, in fondo alla memoria, zona secondo me più comoda se si vuole inserire questo "SCROLLING" in un altro programma. Metterlo già in posizione e poi registrarlo, vorrebbe dire registrare 12k, il che è assurdo. È molto più efficace questo metodo, che per di più non toglie nulla alla memoria in quanto, fatto il suo dovere, viene autocancellato con un NEW. Ricordo tuttavia che il programma in LM rimane, bruciando 340 bytes.

Il listato

È leggibilissimo da sé, quindi non sto a dilungarmi nelle spiegazioni. Vorrei dirvi invece, qualcosa riguardo alle REM. Queste non possono e non devono essere cancellate. Quando viene dato il RUN vengono posizionati i bytes del programma in LM in fondo alla memoria. Togliere o aggiungere qualcosa può danneggiare questa operazione. Tutto potrebbe essere risolto facendo alcuni conti e cambiando poi la PEEK d'inizio, contenuta nel ciclo FOR... NEXT, ma con molta attenzione.
La SYS dell'ultima linea, fa partire una mini routine che cambia i contenuti della 776-777, salto indiretto per la "INDIRECT GONE". Ovviamente i nuovi contenuti punteranno alla nostra routine.
Per battere il programma in LM non ci dovrebbero essere più problemi. Entrate direttamente nel MONITOR e ricopiate esattamente il listato in LM. Richiamerete il modo assemblatore con: A 12BD.
Gli ultimi sette bytes però andranno scritti in modo diverso. Dovete richiamare il modo MONITOR con M 140A. Ora essendo in RAM, possiamo scrivere direttamente dei numeri esadecimali. Allora risalite con il cursore sulla linea 140A e spostatevi a destra sul primo zero. Al posto degli zeri appunto, sostituite questi sette valori: 53, 43, 52, 4F, 4C, AB e poi RETURN. Se è tutto esatto nella parte destra in REVERSE dovrà apparire la scritta SCROLL+.

Alcuni limiti

Eh sì! Ci sono dei limiti, più che altro per colpa mia. Ammetto anche i miei limiti. Non sono riuscito a capire del tutto, come funziona la routine di LIST, che mi sarebbe stata necessaria, per come avevo impostato inizialmente il programma. Cioè questo prevedeva l'ottimizzazione della parola SCROLL- più direzione nel suo TOKEN corrispondente (cosa abbastanza semplice) e quindi, per poter avere un LIST corretto, il programma avrebbe previsto la operazione inversa (cosa

```
. 1381  38        SEC
. 1382  60        RTS
. 1383  A9 00     LDA #$00
. 1385  85 52     STA $52
. 1387  AA        TAX
. 1388  86 03     STX $03
. 138A  E8        INX
. 138B  86 05     STX $05
. 138D  A9 08     LDA #$08
. 138F  85 04     STA $04
. 1391  85 06     STA $06
. 1393  A0 00     LDY #$00
. 1395  B1 05     LDA ($05),Y
. 1397  91 03     STA ($03),Y
. 1399  20 AC 3F  JSR $3FAC
. 139C  A5 52     LDA $52
. 139E  C9 32     CMP #$32
. 13A0  F0 08     BEQ $13AA
. 13A2  C9 19     CMP #$19
. 13A4  D0 EF     BNE $1395
. 13A6  A9 0C     LDA #$0C
. 13A8  B0 E5     BCS $138F
. 13AA  A9 00     LDA #$00
. 13AC  85 52     STA $52
. 13AE  E0 27     CPX #$27
. 13B0  D0 D6     BNE $1388
. 13B2  A9 0C     LDA #$0C
. 13B4  85 06     STA $06
. 13B6  AA        TAX
. 13B7  A0 00     LDY #$00
. 13B9  A9 20     LDA #$20
. 13BB  91 05     STA ($05),Y
. 13BD  20 AC 3F  JSR $3FAC
. 13C0  E8        INX
. 13C1  E0 25     CPX #$25
. 13C3  D0 F4     BNE $13B9
. 13C5  38        SEC
. 13C6  60        RTS
. 13C7  98        TYA
. 13C8  18        CLC
. 13C9  69 28     ADC #$28
. 13CB  A8        TAY
. 13CC  90 04     BCC $13D2
. 13CE  E6 04     INC $04
. 13D0  E6 06     INC $06
. 13D2  E6 52     INC $52
. 13D4  60        RTS
. 13D5  A9 00     LDA #$00
. 13D7  85 52     STA $52
. 13D9  A2 27     LDX #$27
. 13DB  86 03     STX $03
. 13DD  CA        DEX
. 13DE  86 05     STX $05
. 13E0  A9 08     LDA #$08
. 13E2  85 04     STA $04
. 13E4  85 06     STA $06
. 13E6  A0 00     LDY #$00
. 13E8  B1 05     LDA ($05),Y
. 13EA  91 03     STA ($03),Y
. 13EC  20 AC 3F  JSR $3FAC
. 13EF  A5 52     LDA $52
. 13F1  C9 32     CMP #$32
. 13F3  F0 08     BEQ $13FD
. 13F5  C9 19     CMP #$19
. 13F7  D0 EF     BNE $13E8
. 13F9  A9 0C     LDA #$0C
. 13FB  B0 E5     BCS $13E2
. 13FD  A9 00     LDA #$00
. 13FF  85 52     STA $52
. 1401  E0 00     CPX #$00
. 1403  D0 D6     BNE $13DB
. 1405  20 97 3F  JSR $3F97
. 1408  38        SEC
. 1409  60        RTS
. 140A  53        ???
. 140B  43        ???
. 140C  52        ???
. 140D  4F        ???
. 140E  4C 4C AB  JMP $AB4C
. 1411  AD 3E 00  LDA $003E
```

```
10 REM ==================================
12 REM ==========  SCROLLING  =========
14 REM ==================================16 REM
18 REM ==================================
20 REM ===  BY PURICELLI GUALTIERO   ===22 REM
24 REM ===       20025 LEGNANO MI     ===
26 REM ===      TEL. 0331 598146      ===
28 REM ==================================
30 REM
32 REM SPOSTA I PUNTATORI DI FINE
34 REM MEMORIA E FINE ZONA STRINGHE
36 REM INDIETRO DI 340 BYTES
38 POKE51,160:POKE52,62:POKE55,160:POKE56,62
48 REM SPOSTA IL PROGRAMMA IN LM
50 REM ALLA FINE DELLA MEMORIA LIBERA
52 FORI=0TO339:POKE16034+I,PEEK(4797+I):NEXT
54 REM CAMBIA I CONTENUTI DELLE 776-777
56 REM PER IL SALTO ALLA 'INDIRECT GONE'
60 SYS16034:NEW
```

ancora impossibile).
Questo modo di operare avrebbe permesso di non avere limiti in ogni senso. Avrei però potuto tenerlo anche così, senza l'operazione di LIST, ma ci sarebbero stati problemi in caso di errore di linea, considerando per di più che non sarebbe stato molto elegante vedere una linea BASIC, con parecchi ":", separati da spazi vuoti.
Così invece è perfettamente listabile e, nonostante tutto abbastanza veloce; unico problema, lo spreco di bytes: 8 per ogni istruzione.
E veniamo al limite di questa parola: quando usate la istruzione IF...THEN, la parola SCROLL- non viene accettata se viene messa subito dopo il THEN, contrariamente a quanto avviene con ELSE. Per ovviare a questo inconveniente, si può inserire una variabile, che per il resto del programma non servirà, subito dopo il THEN e poi la parola SCROLL-. ES. IF C > 0 THEN = 0: SCROLL-D. Oppure si può usare il salto: es. 10 IF C > 0 THEN 100. 100 SCROLL-R.
Altre limitazioni non ce ne sono. Per garantirvi comunque, che il programma giri (raccomando di registrarlo prima del RUN), potete battere questo mini programma.

100 GET A$: IF A$ = "" THEN 100
110 IF A$ = "D" THEN A = 0: SCROLL-D: GOTO 100
120 IF A$ = "U" THEN A = 0: SCROLL-U: GOTO 100
130 IF A$ = "L" THEN A = 0: SCROLL-L: GOTO 100
140 IF A$ = "R" THEN A = 0: SCROLL-R: GOTO 100
150 IF A$ = "X" THEN END
160 GOTO 100

Farete uno scroll nelle direzioni volute premendo i tasti corrispondenti ed uscirete con X.

Gualtiero Puricelli

SUN WAR

Nel sottosuolo del sole si cela un tesoro. A voi portarlo in superficie

Già dal nome "*Sun War*", guerra solare, si può immaginare il solito gioco d'azione spaziale con alieni e astronavi armate da laser contro uomini forse già in preda alle fiamme o al caldo del sole. In effetti il gioco si svolge esattamente nel sottosuolo del sole, sicuramente in una situazione assai bollente. I cinque livelli del gioco aumenteranno il vostro entusiasmo e naturalmente anche le difficoltà che impediranno il compimento della vostra missione.
Questi cinque livelli rappresentano varie profondità del sottosuolo del sole. Man mano che si discende aumenta il numero di macigni, minerali (di colore rosso) e la lava (grande sasso rettangolare spigolato). Lo scopo del gioco è: riuscire a portare in superficie le ceste piene di un metallo prezioso una alla volta. Però fate attenzione, in quanto i robot sono assai golosi di questo metallo, che è il loro nutrimento base, ma lo possono prendere solo quando lo trasportate e quindi solo quando è fuori dal proprio contenitore.
I robot possiedono la capacità di superare qualsiasi barriera, compreso il magma bollente, disintegrandolo.
Vari minerali dalla forma accuminata quasi come un

```
0 REM      CONTROLLO REGISTRATORE SPENTO
1 IFPEEK(37137)>100THEN300
2 PRINT"PRESS STOP ON TAPE":GOTO1
3 REM CONTROLLO SPOSTAMENTO MEMORIA
5 IF PEEK(642)=32THEN300
6 PRINT"POKE642,32:SYS58232"
7 PRINT"E RICARICA ..."
8 PRINT"UN TASTO PERFAVORE":PRINT"";
9 WAIT198,1
10 POKE631,13:POKE198,1:END
27 REM *********************
28 REM        SUBROUTINE
29 REM *********************
30 REM   SUB 1:   ESPLOSIONE
32 POKEP3,11
34 POKEQ3,UO
36 POKEQ4,7
40 REM   ESPLOSIONE CON SUONO
41 IFMU=0THENPOKE175,0:POKES1,0:POKES2,0:POKES3,0
42 POKESB,220:FORL=15TO3STEP-1
43 POKEVO,L
44 FORT=1TO100:NEXTT
45 NEXTL
46 POKESB,0:POKEVO,15
47 GOTO200
50 REM   SUB 2:   MOVIMENTO UOMO
52 POKEP3,11
54 POKEP4,6
56 POKEQ3,UO
58 POKEQ4,6
59 GOTO500
60 REM   SUB 3:   NESSUN MOVIMENTO
62 X=XX
64 Y=YY
66 GOTO500
70 GOTO60
80 REM   SUB 4:   CESTA PIENA*
82 POKEP3,U2
84 POKEP4,5
86 POKEQ3,7
88 POKEQ4,6
89 GOTO60
90 REM   SUB 5:   PALA & PICCONE
92 POKEP3,U3
94 POKEP4,6
96 HOKEQ3,5
98 POKEQ4,0
99 GOTO60
100 REM  SUB 6:   CESTI PIENI ?
101 IFPEEK(P1)=8ANDPEEK(P1+1)=8THEN 104
102 GOTO 60
103 FORT=34816TO35840:POKEI,PEEK(T):POKEI+1,PEEK(T):I=I+2:NEXT:RETURN
104 POKE37154,255:PRINTCHR$(142)"IOU WON LEVEL"LE"!"
105 PRINT"NOTHER GAME (Y/N)?":LE=LE+1
106 IFLE>5THENPRINT"REAT !!!IOU WON ALL LEVELS":END
107 PRINT"EXT LEVEL"LE
108 IFPEEK(197)=11THENPRINTCHR$(14):POKE36867,0:GOTO321
110 IFPEEK(197)=28THEN POKE175,0:POKEVO,0:NEW
115 GOTO108
120 REM   SUB 7:  SCARICO CESTI
122 POKEP3,0
124 POKEP4,6
126 POKEQ3,8
128 POKEQ4,0
129 UO=0:GOTO60
130 REM   SUB 8:  UOMO CARICO IN UOMO PICCONE
132 POKEQ3,7
134 POKEQ4,6
136 POKEP3,U2
138 POKEP4,6
139 UO=1:GOTO60
140 REM   SUB 9:  INCONTRO CESTI PIENI E UOMO CARICO
142 POKEP3,U1
144 POKEP4,0
146 POKEQ3,8
148 POKEQ4,0
150 REM   SUB 10: SCARICO CESTI PER PICCONE
152 POKEP3,U3
153 POKEP4,6
154 POKEQ3,8
155 POKEQ4,0
159 GOTO60
160 REM   SUB 11: UOMO PICCONE DISTRUGGE ROBOT
163 UO=0:IFPEEK(Q4)<>3THEN60
164 X=XX:Y=YY:GOTO5000
199 REM   SUB 12: MORTE DELL' UOMO ?
200 IFVM>=4THEN270
202 VM=VM+1
203 GOTO5000
204 REM   SUB 13: ********  PRESENTAZIONE  ********
205 POKECL,238
209 PRINT"FABRIZIO VILLA"
210 PRINT"      PRESENTS"
211 PRINT"    [illegible]"
212 PRINT"    [illegible]"
213 PRINT"    [illegible]"
214 PRINT"    [illegible]"
216 PRINT"    [illegible]"
220 PRINT"    [illegible]"
222 PRINT"    [illegible]"
224 PRINT"    [illegible]"
226 PRINT"    [illegible]"
228 PRINT"    [illegible]"
230 PRINT"      WITH JOYSTICK"
240 RETURN:REM    PRESENTAZIONE 2 PARTE
241 PRINT"COMANDI:"
242 PRINT"F1 = COLORE+"
243 PRINT"F3 = COLORE-":PRINT"F5 = GIOCO"
244 PRINT"FIRE ON & OFF MUSICA":GOSUB10000
245 POKEVO,10:REM       MUSICA INIZIALE
246 README,TM:IFME=-1THENPOKES1,0:POKEVO,0:GOTO250
247 POKES1,ME:FORT=0TOTM:NEXTT
248 GOTO246
249 REM         EFFETTO VORTICE
250 POKEVO,15
255 FORI=0TO22
256 POKE36877,230+I
257 POKE36864,12+I
258 POKE36865,38+I
259 POKE36866,22-I
260 POKE36867,174-I*2
261 NEXTI
262 FORSI=15TO0STEP-1
263 FORT=0TO100:NEXTT
264 POKEVO,SI
265 NEXTSI
266 POKESB,0:POKEVO,0
267 GOSUB55000:RETURN:REM LETTURA DATA MUSICA GIOCO
269 REM   SUB 15: MUSICA FINALE DI MORTE
270 POKEVO,15:POKE175,0
271 READMU,TM
272 IFMU=-1THENPOKES1,0:GOTO280
273 POKES1,MU:FORT=0TOTM:NEXTT
274 GOTO271
280 FORI=21TO155
281 POKE36865,I
282 POKESB,127+I/2
283 NEXTI
284 POKESB,0:GOSUB290
285 FORT=0TO2000:NEXT:FORI=155TO20STEP-.5
286 POKE36865,I:NEXT:GOTO293
289 REM  SUB 16:  PLAY AGAIN ?
290 POKE37154,255:PRINTCHR$(142)"HE OBOTS WON!"
291 PRINT"NOTHER GAME (Y/N)?"
292 PRINT"ILLA ABRIZIOIA AGNASCO,620149
ILANO":RETURN
293 IFPEEK(197)=11THENPRINT"";:T=36864:GOTO296
294 IFPEEK(197)=28THEN NEW
295 GOTO293
296 POKET,12:POKET+1,38:POKET+2,22:POKET+3,174:POKET+5,192:RESTORE:GOTO301
297 REM ******************************
298 REM         PREPARAZIONE GIOCO
299 REM            X=25 Y=16             X*Y=400
300 CLR:RESTORE:I=5120:PRINT"CARICO SET CARATTERI";:GOSUB103
301 CLR:UO=0:U1=0:U2=1:U3=2:VE=10
305 POKE650,128:PRINT CHR$(142)CHR$(8)
309 POKE175,0
310 P1=7680:P2=38400
312 S1=36874:S2=36875:S3=36876:SB=36877:VO=36878
315 CL=36879:L=255:L1=153
318 IFPEEK(648)=16THENP1=4096:P2=37888:LU=207:L1=25
319 GOSUB205
320 FORT=0TO191:READA:POKE7168+T,A:NEXT:GOSUB241
321 POKE37154,127:PRINT"";:ONLEGOSUB330,331,332,333,334:GOSUB336
322 POKE36869,LU:FORI=14TO0STEP-1
323 POKE36864,9+I
324 POKE36865,21+I
```

piccone sono disseminati nel sottosuolo e grazie a quelli potrete aprirvi la strada verso la vostra meta, spaccando, quando necessario, i macigni.
Il magma invece non è valicabile. Sappiate anche, che non potete prendere nello stesso tempo il carico di metallo prezioso e il piccone. Una volta preso quest'ultimo il mostro, arrabbiato perché state distruggendo il suo habitat, vi inseguirà ad una velocità sempre crescente, finché non depositerete il piccone. Potrete utilizzare il piccone al fine di aprirvi la strada e per difendervi mentre trasportate il metallo prezioso: in questo caso dovete abbandonare momentaneamente il metallo in un contenitore e prendere il piccone. Finito di usarlo, se desiderate recuperare la cesta col metallo, dirigetevi col joystick sulla cesta così che l'omino raccoglierà il carico, mentre il piccone automaticamente si sgretolerà, consumato dall'utilizzo.
Ad ogni livello vi sono dei mostri ibernati di cui uno solo, a turno, custodisce il loro habitat naturale. Andando contro i robot ibernati, rimedierete al massimo una "bella capocciata" con la conseguenza di far disorientare momentaneamente l'omino e di perdere del tempo vitale (il guardiano vi è sempre alle costole, non lo dimenticate...!)
Con il piccone inoltre avrete la possibilità di uccidere il guardiano robot ma rammentate che ciò comporta sempre un dispendio di energie tale da farvi morire con il mostro, se siete a più di uno o due tentativi.
Dopo aver trasportato, i metalli preziosi dalle ceste in basso a destra, in quelle in alto a sinistra, dovrete raggiungere la porta in alto a destra e poi toccarla mi raccomando senza portare alcun metallo o piccone, rischiereste di sfondarla. In questo modo avviserete immaginariamente l'astronave che venga a recuperare i metalli depositati in quelle ceste.
A questo punto proseguirete al livello successivo che si trova a una profondità maggiore ed è ben più pericoloso.
Grazie alle prestazioni grafiche del Vic si possono creare caratteri in alta risuluzione modellati a piacere dal programmatore. Da notare che, a differenza di tanti altri giochi del Vic, questo programma utilizza la grafica otto per sedici. Manipolando opportunamente il registro 36867 si raddoppia la lunghezza dei caratteri e di conseguenza lo schermo.
Cambiando i registri 36864 e 36865 si sposta la sua origine ed infine lo si allarga con il registro 36866, raggiungendo l'estensione desiderata. In particolare, lo scenario di questo gioco è composto da venticinque colonne per sedici righe. Da osservare, vi sono solo quattrocento, ossia venticinque per sedici, caselle pokkabili e non cinquecentosei come normalmente, perché allargando ulteriormente lo schermo, fuoriuscirebbe dai bordi del televisore e non sarebbe di conseguenza visibile.
Questo gioco a livello "arcade" può essere anche considerato molto particolare per quello che concerne l'aspetto musicale e grafico.
Questo programma necessita di una espansione di sedici k, poiché occupa ben nove k. Per chi però possedesse soltanto l'espansione da 8K, per far girare il gioco dovrà soltanto eliminare queste linee di commento: la 0, 3, 27, 28, 29, 249, 269, 289, 297, 298, 329, 339, 351, 399, 449, 494, 495, 496, 4997, 4998, 4999, 5995, 6099, 6109, 9997, 9998, 9999, 52000, 54990, 54999, 55065, 55100, 55500, 55505.

Consigli per la battitura del programma

Prima di iniziare a battere l'intero programma inserite l'espansione da 8 K o 16 K nell'apposita porta a Vic spento. Dopo la sua accensione spostare la memoria da 4609 a 8192: ossia scrivete:
POKE 641,0 : POKE 642,32
seguito da RETURN. Infine battete:
SYS 58232
seguito sempre da RETURN.
Si vedrà allora sullo schermo la solita presentazione ma con 3K di memoria in meno, ossia: per la 16K apparirà 16383 BYTES FREE mentre per la 8K 8191 BYTES FREE.
Ciò vi assicurerà che lo spostamento di memoria è stato effettuato. Tale operazione vi manterrà libera la memoria da 4609 a 8191 per il set-grafico in alta risoluzione.
Dopo aver battuto tutto il programma, prima di avviarlo salvatelo possibilmente su cassetta, per non perderlo in caso di un eventuale grave errore con vostro grande dispiacere.
Ricordate che questo gioco necessita di un joystick e prima di battere RUN e RETURN, assicuratevi che i tasti del registratore siano disabilitati. In caso contrario, dopo aver avviato il programma, vi apparirà sullo schermo il comando di disabilitare i tasti del registratore. Nel secondo quadro di presentazione compariranno i vari optional:
F1 ed F3 per cambiare il colore del bordo e dello schermo;
F5 per iniziare a giocare.
Per proseguire dovrete però scegliere il livello di partenza, rispondendo alla domanda "Quale livello" con un tasto numerico compreso tra uno e cinque. Successivamente dovrete aspettare un po' di tempo finché non sarà completamente disegnato lo schermo.
Una volta visto il quadro, premendo i tasti precedentemente descritti potrete regolare il colore del bordo e dello schermo ed infine con F5 iniziare a giocare.
Se, dopo un po', non vi piacesse la musichetta, durante il gioco premete il fuoco; automaticamente essa si disabiliterà. Per riattivarla, sempre durante il gioco, premete lo stesso pulsante.

Commento al listato:

0-2 controlla se i tasti del registratore sono disabilitati.
-5 controlla se prima del caricamento del gioco sia stato battuto: POKE 642,32 e SYS 58232.
6-10 se ciò non è stato compiuto, il computer stamperà sullo schermo la poke e la sys suddetta e simulerà un return, dopo che avrete premuto un tasto qualsiasi.
100-102 controlla, quando l'omino tocca la porta, se i cesti in alto a sinistra sono pieni.
106 controlla se hai superato tutti i cinque livelli.
108-110 aspetta che sia premuto alla domanda "un'altra partita" la "s" o la "n".
200-203 controlla se sono rimaste ancora delle vite all'omino.
204-240 prima presentazione.
241-244 seconda presentazione e salto alla subroutine del livello iniziale.
245-248 musichetta iniziale.
250-266 effetto "vortice" ossia rimpicciolisce o ingrandisce lo schermo fino all'estensione desiderata.
267 salto alla subroutine in L.M. per la musichetta durante il gioco.
269-274 musica finale quando non possedete più vite.
290-295 in caso di perdita nel gioco, potete avere sempre la rivincita.
296 ripristina lo schermo in forma normale.
300-301 salto alla subrouti-

```
325 POKE36866,L1-I
326 POKE36867,161-I*2
327 NEXTI
328 GOTO352
329 REM        PREPARAZIONE DELLO SCHERMO
330 FORA=1TO400:PRINT"■"CHR$(INT(69+RND(1)*1.1));:NEXT:RETURN
331 FORA=1TO400:PRINT"■"CHR$(INT(69.3+RND(2)));:NEXT:RETURN
332 FORA=1TO400:PRINT"■"CHR$(INT(68.9+RND(3)*1.32));:NEXT:RETURN
333 FORA=1TO400:PRINT"■"CHR$(INT(68.9+RND(0)*1.5));:NEXT:RETURN
334 FORA=1TO400:PRINT"■"CHR$(INT(68.5+RND(0)*1.7));:NEXT:RETURN
336 V=5:OG=9:C=4:GOSUB340
337 V=5:OG=3:C=5:GOSUB340
338 GOTO345
339 REM         POSIZIONAMENTO CASUALE OGGETTI
340 FORQM=0TOV:V1(QM)=INT(RND(0)*25)
341 V2(QM)=INT(RND(0)*16)
342 POKEP1+V1(QM)+V2(QM)*25,OG:POKEP2+V1(QM)+V2(QM)*25,C:NEXT:RETURN
345 POKEP1+24,10:POKEP1+398,8:POKEP1+399,8
347 POKEP2+24,14:POKEP2+398,2:POKEP2+399,2
350 PRINT"■■GG";:RETURN
351 REM     POSIZIONE UOMO IN PARTENZA
352 X=20:Y=10
355 POKEP1+X+Y*25,0
357 POKEP2+X+Y*25,0
399 REM  ****MUSIC****
400 IFPEEK(175)=0THENPOKES1,0:POKES2,0:POKES3,0
410 POKEVO,15:POKES3,235:FORT=0TO150:NEXT:POKES3,0
440 QM=5:W=V1(QM):Z=V2(QM)
445 POKECL,24:H1=24
448 POKE650,128
449 REM        CAMBIAMENTO COLORI DELLO SCREEN MANUALMENTE
450 GETH$:IFH$=""THEN450
452 IFH$="■"THENH1=H1+1:GOTO456
453 IFH$="■"THENH1=H1-1:GOTO456
454 IFH$="■"THEN485
455 GOTO450
456 IFH1<0THENH1=0
458 IFH1>255THENH1=255
459 POKE36879,H1
480 GOTO450
485 POKEVO,15
490 GOTO505
494 REM ----------------------
495 REM   CUORE DEL PROGRAMMA
496 REM ----------------------
500 NEXTYO:GOTO5000
505 FORYO=0TOVE
507 P3=P1+X+Y*25
510 P4=P2+X+Y*25
520 UO=PEEK(P3)
530 J=PEEK(37137)+PEEK(37152):MU=PEEK(175)
540 IFJ=341AND NOT MU=0THENPOKE175,0:POKEVO,0:GOTO500
550 XX=X:X=X+(J=357)-(J=245)
555 IFX<0THENX=0
557 IFX>24THENX=24
560 YY=Y:Y=Y+(J=369)-(J=365)
565 IFY<0THENY=0
567 IFY>15THENY=15
570 Q3=P1+X+Y*25
580 Q4=P2+X+Y*25
585 IFJ=341AND MU=0THENPOKE175,1:POKEVO,15:GOTO500
590 ON UO GOTO2000,3000
600 REM  UOMO        : UO=0
1000 ON FEEK(Q3) GOTO500,500,160,30,50,60,60,80,90,100,50
1010 GOTO500
1999 REM UOMO CARICO : UO=1
2000 ON PEEK(Q3) GOTO500,500,160,30,50,60,120,60,150,60,50
2010 GOTO500
2999 REM UOMO PICCONE: UO=2
3000 ON PEEK(Q3) GOTO500,500,160,30,50,50,60,130,60,60,50
3010 GOTO500
4997 REM **********************
4998 REM      ROUTINE ROBOTS
4999 REM **********************
5000 CA=3:CC=3:OG=5:OC=0
5005 M1=P1+W+Z*25
5007 M2=P2+W+Z*25
5008 WW=W:W=W+(W>X)-(W<X)
5010 ZZ=Z:Z=Z+(Z>Y)-(Z<Y)
5015 N1=P1+W+Z*25
5018 N2=P2+W+Z*25
5019 VE=10
5020 IFUO=2THENVE=2:REM UOMO PICCONE ALLORA ROBOT PIU' VELOCE
5995 REM ROUTINE CONTROLLO MOSTRO
6000 ONPEEK(N1)GOTO6100,6130,6120,6110,6110,6110,6110,6120,6120,6120,6110
6099 REM ESPLOSIONE        PER MOSTRO
6100 POKEN2,7:POKEM1,5:POKEM2,0:POKEN1,0:UO=0
6101 QM=QM-1
6102 IFQM<0THEN104
6103 W=V1(QM):Z=V2(QM)
6105 GOTO40
6109 REM MOVIMENTO MOSTRO
6110 POKEN1,CA
6112 POKEN2,CC
6114 POKEM1,OG
6116 POKEM2,OC
6118 GOTO505
6120 REM    OGGETTO INCONTRATO
6121 POKEM2,OC:POKEM1,OG
6122 OG=PEEK(N1):OC=PEEK(N2):GOTO5005
6130 REM DISTRUZIONE MOSTRO DA UOMO PICCONE
6131 POKEM2,0:POKEM1,5
6133 POKEN1,0:UO=0
6134 GOTO6101
9997 REM *************************
9998 REM        SCELTA LIVELLO
9999 REM *************************
10000 PRINT"■■":POKE36878,15
10005 PRINT"■QUALE LIVELLO (1-5) ?■"
10010 GETLE$:IFLE$=""THEN12000
10020 LE=VAL(LE$)
10030 IFLE<1ORLE>5THEN12000
10040 PRINT"■■■■"LE"■ OK"
10050 POKE36878,0:POKE36874,0:POKE36875,0
10060 FORT=1TO200:NEXT:RETURN
12000 FORT=0TO30:POKE36875,180:POKE36874,143:NEXT:FORT=10TO0STEP-.2:POKE36878,T:
NEXT
12005 PRINT"■QUALE LIVELLO (1-5) ?■"
12010 FORT=0TO40:NEXT
12020 POKE36878,15
12025 GOTO10005
50000 DATA24,36,24,126,185,185,185,185,60,36,36,66,66,66,66,195:REM  MAN 1
50005 DATA24,36,24,126,90,90,255,255,231,231,231,36,66,66,66,195:REM  MAN 2
50007 DATA28,12,28,46,66,162,148,8,28,38,36,36,68,68,68,204:REM  MAN 3
50010 DATA60,82,60,24,126,153,24,24,60,36,36,231,231,66,165,66:REM  MOSTRO
50015 DATA146,127,126,254,127,126,254,127,126,254,127,126,254,127,126,146:REM  W
ALL 1
50020 DATA238,238,238,0,119,119,119,0,238,238,238,0,119,119,119,0:REM  WALL 2
50022 DATA85,170,125,254,125,254,255,255,255,255,255,255,127,254,125,170:REM  SA
SSC
50025 DATA129,195,195,195,195,195,126,36,129,195,195,195,195,195,126,36:REM  CES
TO VUOTO
50027 DATA129,215,235,215,235,215,126,36,129,235,215,235,215,235,126,36:REM  CES
TO PIENO
50030 DATA131,135,141,153,241,161,153,129,135,135,137,177,241,225,129,255:REM PA
LA & PICONE
50035 DATA255,255,231,195,195,129,129,129,153,153,153,129,129,129,195,195:REM  P
ORTA
50040 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:REM  SPAZIO
52000 REM ---------------- MUSICA BEGIN ----------------
52001 DATA231,360,231,240,235,600,240,350,235,360,231,360,225
52002 DATA360,235,240,232,120,231,240,228,120,225,400,0,800,-1?0
54990 REM------------------------------
54999 REM ------------ MUSICA GIOCO ------------
55000 FORI=0TO48:READ A:POKE7552+I,A:NEXT
55010 FORI=0TO47:READ A:POKE7632+I,A:NEXT
55020 POKE176,19:POKE177,1:POKE36878,15
55030 SYS7552:RETURN
55040 DATA 120,169,144,141,20,3,169,29,141,21,3,169,255,133,175,96,165,175,240,2
6
55050 DATA 198,176,208,22,169,19,133,176,164,177,230,177,192,48,208,4,169,1,133,
177
55060 DATA 185,207,29,141,10,144,76,191,234
55065 REM ---------------- DATI MUSICA
55070 DATA 207,217,223,227,228,227,223,217,207,217,223,227,228,227,223,217,183,1
99
55080 DATA 207,212,215,212,207,199,207,217,223,227,228,227,223,217,191,203,212,2
03
55090 DATA 183,199,207,199,207,217,219,221,223,191,223,191
55100 REM --------------------
55500 REM MUSICA  END -----------
55501 DATA217,400,213,400,223,400,227,200,234,200,230,400,227,200,234,200,230,40
0
55502 DATA223,400,227,400,0,900,-1,0
55505 REM END -------------------
62000 END

READY.
```

ne per la preparazione del set caratteri minuscoli.
320 carica i caratteri in alta risoluzione modificati dal programmatore e salta alla presentazione 2.
321 in base al livello (le) prepara lo schermo.
400 se la musica è spenta allora spegne i tre oscillatori.
410 sibilo iniziale.
449-480 optional: F1, F2, F5.
505 contatore velocità mostro.
507-520 specifica se l'omino è scarico o porta le ceste o ha il piccone.
530-540 controlla se è stato premuto il fuoco e se la musichetta è attivata.
550-567 movimento omino tramite joystick e controlla che non vada fuori dallo schermo.
570-580 Q3 e Q4: posizione in cui si è diretto l'omino.
585 controlla se è stato premuto il fuoco e se la musichetta è disattivata.
590 in base a UO va alla 1000 (uomo scarico), alla 2000 (uomo carico), alla 3000 (uomo con piccone).
1000-3010 varie eventualità, in base ai tre tipi di omino, di incontrare vari e diversi oggetti con conseguente salto a subroutine.

Fabrizio Villa

SOUND REGISTER

Come sfruttare al massimo le possibilità musicali del Commodore

Chi desideri utilizzare le capacità sonore del Plus/4 si trova in difficoltà, poiché il manuale riporta, di ogni ottava, solo sette note, escludendo i diesis.
È vero che cita una formula per ricavare i valori di registro da inserire nel comando SOUND, ma solo chi conosce la frequenza di tali note può ottenere i dati mancanti.
Il programma mostra un'ottava alla volta (opzione 0), con l'elenco dei registri e delle frequenze.
Permette inoltre di scegliere una nota (opzione N) e di sentire il suono.
Volendo, tramite l'opzione

```
10 REM SOUND   REGISTER
20 REM PER     PLUS/4 E C16
30 REM BY GIANLUIGI ORLANDI
40 REM VIA  XXV  APRILE  28
50 REM 24040  BONATE  SOTTO
60 REM (BG)  TEL.035/994025
70 REM VARIABILI
80 REM NF= NUMERO FISSO
90 REM PS= PAL STANDARD
100 REM SR= SOUND REGISTER
110 REM SF= SOUND FREQUENCY
120 REM SV= SOUND VOICE
130 REM VL= VOLUME
140 REM DN= DURATA NOTA
150 REM OC= OTTAVA
160 REM FB= FREQUENZA BASE
170 REM NT$= NOTA MUSICALE
180 :
190 COLOR0,16,4:COLOR4,16,4
200 VOL5:DN=60:SV=1
210 NF=1024:PS=111840.45
220 :
230 DIMNT$(11):DIMFB(11)
240 DIMSF(11):DIMSR(11)
250 :
260 REM LEGGE NOTE E ASSEGNA A NT$()
270 FORT=0TO11:READA$:NT$(T)=A$:NEXT
280 :
290 REM LEGGE FREQ. E ASSEGNA A FB()
300 FORT=0TO11:READB:FB(T)=B:NEXT
310 :
320 REM SCRITTA SUPERIORE
330 GRAPHIC2,1
340 Y$=" NOTA   REGISTRO   FREQUENZA   OTTAVA"
350 CHAR,1,3,Y$,1
360 GOSUB590: REM STAMPA NOTE
370 :
380 GOSUB790: REM INPUT OTTAVA
390 :
400 FORT=0TO11:SF(T)=FB(T)*2↑(OC-1):NEXT
410 :
420 GOSUB710: REM STAMPA FREQ.
430 GOSUB640: REM STAMPA REGIS.
440 :
450 REM OPZIONI
460 GOSUB880:PRINTCHR$(145);
470 PRINTTAB(15)CHR$(18)"OPZIONI"
480 PRINTTAB(44)"O - OTTAVA    *";
490 PRINTSPC(4) "N   - NOTA"
500 PRINTTAB(4) "V - VARIAZ.   *";
510 PRINTSPC(4) "ESC - FINE"
520 GETKEYW$
530 IFW$="O"THEN380
540 IFW$="N"THEN920
550 IFW$="V"THEN1050
560 IFW$=CHR$(27)THEN1010
570 GOSUB970:GOTO460
580 :
590 REM STAMPA NOTE
600 FORT=0TO11:CHAR,2,T+5,NT$(T):NEXT
610 SOUND1,770,15:RETURN
620 :
630 REM STAMPA SOUND REGISTER
640 PX$="      ":FORT=0TO11
650 CHAR,10,T+5,PX$
660 SR(T)=INT((NF-(PS/SF(T)))+.5):NEXT
670 FORT=0TO11:SX$=STR$(SR(T))
680 CHAR,10,T+5,SX$:NEXT
690 SOUND1,834,15:RETURN
700 :
710 REM STAMPA FREQUENZE
720 COLOR1,6,2:KX$="        "
730 FORT=0TO11:FX$=STR$(SF(T))
740 CHAR,21,T+5,KX$
750 CHAR,21,T+5,FX$:NEXT
760 COLOR1,1:SOUND1,810,15:RETURN
770 :
780 REM INPUT E STAMPA OTTAVA
790 GOSUB880:PRINTTAB(50);
800 INPUT"OTTAVA  (1...7)";OC
810 IF OC<1 OR OC>7 THEN850
820 OX$=STR$(OC):COLOR1,6,2
830 FORT=0TO11:CHAR,34,T+5,OX$:NEXT
840 COLOR1,1:SOUND1,798,15:RETURN
850 GOSUB970:GOTO790
860 :
870 REM PULISCE FINESTRA
880 PRINTCHR$(147):FORT=1TO4
890 PRINTTAB(200):NEXT:RETURN
900 :
910 REM SUONA UNA NOTA
920 GOSUB880:PRINTTAB(9);
930 INPUT" REGISTRO";RG
940 IFRG<7ORRG>1024THENGOSUB970:GOTO920
950 SOUNDSV,RG,DN:GOTO460
960 :
970 REM AVVERTE ERRORE
980 SOUND3,1013,15:RETURN
990 :
1000 REM ROUTINE DI END
1010 SCNCLR:GRAPHICCLR:PRINTCHR$(147)
1020 COLOR0,2,7:COLOR4,15,6:END
1030 :
1040 REM VARIAZIONI
1050 GOSUB880:PRINTTAB(10);
1060 INPUT"VOCE  (1..3)";VX
1070 IFVX>3THENGOSUB970:GOTO1050
1080 IFVX=0 ORVX=SVTHEN1090
1090 SV=VX:PRINTTAB(50);
1100 INPUT"DURATA  (NORM.=60)";LS
1110 IFLS=0 ORLS=DNTHEN950
1120 DN=LS:GOTO950
1130 :
1500 DATALA,LA#,SI,DO,DO#,RE
1510 DATARE#,MI,FA,FA#,SOL,SOL#
1520 DATA110,116.5,123.5,130.8
1530 DATA138.6,146.8,155.6,164.8
1540 DATA174.6,185,196,207.7
```

Y, si possono variare due parametri: la voce (la 3 genera rumore), e la durata (valore di default 60).
Desiderando ripetere un suono già scelto in precedenza, basta premere RETURN, così anche per voce e durata.
Per comodità, le ottave vanno dal LA al SOL successivo, mentre il numero dell'ottava è riferito alle possibilità del computer. Infatti il nostro LA più basso si trova in realtà a far parte della terza.
I valori di registro sono calcolati con la formula suggerita dal manuale (riga 660) e arrotondati (+Ø.5). Le frequenze-base contenute nei DATA (righe da 1520 a 1540) sono moltiplicate per potenze di 2, a seconda del numero d'ordine dell'ottava richiesta (r. 400) e sono state desunte dal manuale del C64.
Il nuovo BASIC 3.5 ha permesso l'uso, fra quelli possibili, di alcuni comandi inusuali ai vecchi utenti Commodore:
in riga 190 si impostano i colori video tramite COLOR.; in 200 il volume è settato tramite VOL.; SOUND. in riga 980 avverte con la voce 3 che vi è stato errore di risposta ad un'INPUT.
In 330, GRAPHIC 2,1 imposta lo schermo in alta risoluzione con finestra inferiore per il testo; in 350, e altrove, CHAR.. fa apparire le scritte desiderate oppure, come in 650 e 740, stampa una stringa vuota prima di un nuovo dato, per cancellare la scritta precedente.
In 1010, prima di uscire dal programma (premendo il tasto Esc), con GRAPHICCLR si torna al modo testo restituendo al BASIC i 10k di memoria che si era riservata l'alta risoluzione; la linea 1020, infine, ripristina i colori ai valori di default.

Gianluigi Orlandi

Folletto

Avventura di un folletto e di un precipizio

Al primo schermo si deve aiutare un folletto ad attraversare un precipizio; per far comparire il ponte bisogna raggiungere i 500 punti che sono dati dallo schiacciamento con un martello dei funghi velenosi che spuntano improvvisamente (50 pt.) o di un gatto che vi insegue continuamente (150 pt.). Dopo aver attraversato il ponte bisogna dare 5 martellate in un punto preciso (AT

```
  10 FOR n=USR "a" TO USR "l"+7:
 READ a: POKE n,a: NEXT n
  15 DATA 15,27,56,124,255,78,23
8,254
  20 DATA 126,60,254,255,127,127
,99,231
  25 DATA 126,60,254,255,127,126
,24,56
  30 DATA 112,248,248,255,248,25
0,116,136
  35 DATA 60,126,255,24,60,60,60
,24
  40 DATA 87,241,191,255,255,62,
34,102
  45 DATA 60,90,60,24,126,189,21
9,255
  60 DATA 60,122,253,253,251,255
,126,60
  65 DATA 0,16,36,8,20,40,8,8
  68 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8
  70 DATA 236,237,207,255,255,25
5,253,120
  75 DATA 211,179,25,191,254,252
,248,16
  77 GO SUB 3000
  80 LET sc=0: LET sc1=0: LET v=
2
  85 GO SUB 500
 110 LET x=15: LET y=16
 112 LET z=28: LET b=0
 113 LET f=INT (RND*30)+1
 115 PRINT AT 16,f; INK 2;"■"
 120 PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"
■": PAUSE 5
 130 PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"
■": PAUSE 5
 140 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;"
": PAUSE 5
 141 LET m=INT (RND*3)+1
 142 PRINT AT 16,z;"■": PAUSE 5
 143 PRINT AT 16,z;" "
 144 IF m=1 THEN LET z=z+1
 145 IF m=2 THEN LET z=z-1
 146 IF m=3 THEN LET z=z-1
 150 IF INKEY$="5" THEN LET y=y-
1
 160 IF INKEY$="8" THEN LET x=x-
2: LET y=y+3: PRINT AT x,y;"■";A
T x+1,y;"■": PAUSE 7: PRINT AT x
,y;" ";AT x+1,y;" ": LET x=x+2:
PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"■": P
AUSE 5
 170 IF INKEY$="9" THEN GO SUB 2
00
 175 IF x+1=16 AND y=f THEN PRIN
T AT x,y;" ";AT x+1,y;"■": LET
v=v-1: GO TO 600
 176 IF x+1=16 AND y=z THEN PRIN
T AT x,y;" ";AT x+1,y;"■": LET
v=v-1: GO TO 600
 177 IF ATTR (x+2,y)=43 THEN GO
TO 180
 178 IF SCREEN$ (x+2,y)<>"■" AND
 (x+1=16 AND y=13) THEN LET x=x+
5: PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"■"
;AT x,y;" ";AT x+1,y;"■": LET v
=v-1: GO TO 600
 179 IF SCREEN$ (x+2,y)=" " AND
(x+1=16 AND y=2) THEN LET x=x+5:
 PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"■";A
T 15,2;" ";AT 16,2;" ": LET sc=s
c+300: PRINT AT 1,1;"SCORE:";sc:
 BEEP .2,0: BEEP .2,4: BEEP .2,7
: BEEP .4,9: GO TO 700
 180 IF z>31 THEN LET z=31
 185 IF z<15 THEN LET z=15: PRIN
T AT 16,14;" "
 188 IF y<0 THEN LET y=0
 190 IF sc1>=500 THEN PRINT AT 1
7,12; INK 3;"■": LET sc1=0: BEE
P .3,15: BEEP .3,20
 199 GO TO 120
 200 PRINT AT 16,z;"■";AT x,y;"■
";AT x+1,y;"■";AT x+1,y-1; INK 3
;"■": PAUSE 5: PRINT AT x+1,y-1;
" ": BEEP .009,3
 205 IF x+1=16 AND y=2 THEN LET
b=b+1
 210 IF x+1=16 AND y-1=f THEN LE
T sc=sc+50: LET sc1=sc1+50: PRIN
T AT 1,1;"SCORE:";sc: GO TO 113
 220 IF x+1=16 AND y-1=z THEN LE
T sc=sc+150: LET sc1=sc1+150: PR
INT AT 1,1;"SCORE:";sc: GO TO 11
2
 230 IF b=5 THEN PRINT AT 17,2;"
 240 RETURN
 500 BORDER 4: PAPER 5: CLS
 510 LET a$="■■"
 520 LET b$="■■■■■■"
 530 LET c$="■■■■■■"
 540 LET d$="■■■■"
 550 LET e$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
 560 PRINT AT 1,22; INK 7;a$;AT
2,20; INK 7;b$;AT 3,20; INK 7;c$
;AT 4,21; INK 7;d$
 570 PRINT AT 6,10; INK 7;a$;AT
7,8; INK 7;b$;AT 8,8; INK 7;c$;A
T 9,9; INK 7;d$
 580 PRINT AT 17,0; PAPER 8; INK
 4;e$;AT 1,1; INK 0;"SCORE:";sc;
AT 1,28; INK 0;"■";AT 2,28;"■=";
v
 590 RETURN
 600 BEEP .4,8: BEEP .4,10: BEEP
 .6,8: BEEP .4,3
 610 PRINT AT 2,30;v: IF v=0 THE
N GO TO 2000
 620 GO TO 85
 700 LET e=18: GO SUB 1000
 705 LET x=16: LET y=31
 706 LET c=0
 708 LET w=INT (RND*10)+1: IF w=
1 THEN LET z=16
 709 IF w=2 THEN LET z=17
 710 IF w=3 THEN LET z=18
 711 IF w=4 THEN LET z=19
 712 IF w=5 THEN LET z=20
 713 IF w=6 THEN LET z=21
 714 IF w=7 THEN LET z=22
 715 IF w=8 THEN LET z=23
 716 IF w=9 THEN LET z=24
 717 IF w=10 THEN LET z=25
 718 PRINT AT 17,z; INK 6;"■": P
AUSE 5: PRINT AT 17,z;" ": PAUSE
 5
 719 PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"
■": PAUSE 5
 720 PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"
■": PAUSE 5
 725 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;"
": PAUSE 5
 730 IF INKEY$="5" THEN LET y=y-
6: LET x=x-3: PRINT AT x,y;"■";A
T x+1,y;"■": PAUSE 7: PRINT AT x
,y;" ";AT x+1,y;" ": LET x=x+3:
PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"■": P
AUSE 5
 735 IF INKEY$="8" THEN LET y=y+
1
 736 IF INKEY$="9" THEN GO SUB 8
00
 739 IF ATTR (x+2,y)=38 THEN GO
TO 742
 740 IF SCREEN$ (x+2,y)<>"■" AND
 (x+1=17 AND y=14) OR (x+1=17 AN
D y=13) OR (x+1=17 AND y=12) OR
(x+1=17 AND y=11) OR (x+1=17 AND
 y=10) OR (x+1=17 AND y=9) THEN
PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;" ": L
ET x=x+4: PRINT AT x,y;"■";AT x+
1,y;"■";AT x,y;" ";AT x+1,y;"■"
: LET v=v-1: BEEP .4,8: BEEP .4,
10: BEEP .6,8: BEEP .4,3: PRINT
AT x+1,y;" ": GO TO 859
 742 IF x+1=17 AND y=3 THEN LET
sc=sc+300: PRINT AT 1,1;"SCORE:"
;sc;AT x,y;" ";AT x+1,y;" ": GO
SUB 850: BEEP .2,0: BEEP .2,4: B
EEP .2,7: BEEP .4,9: GO TO 85
 745 IF y>31 THEN LET y=31
 748 GO TO 708
 800 PRINT AT x,y;"■";AT x+1,y;"
■";AT x+1,y-1; INK 3;"■";AT 17,z
; INK 6;"■": PAUSE 5: PRINT AT x
+1,y-1;" ": LET c=c+1: LET e=e+1
: BEEP .009,3
```

```
 803 PRINT AT e-1,28;" ": IF e<2
1 THEN PRINT AT e,28;"%": IF e=2
1 THEN PRINT AT e,28;""
 805 IF x+1=17 AND y-1=z THEN LE
T sc=sc+500: GO SUB 900
 810 IF c>=3 THEN LET v=v-1: GO
SUB 850
 815 RETURN
 850 FOR d=1 TO 100
 853 BORDER RND*7
 855 NEXT d
 856 BORDER 3: BEEP .4,-40: BEEP
 .4,-30: BEEP .4,-35
 857 IF x+1=17 AND y=3 THEN RETU
RN
 858 PRINT AT x,y;" ";AT x+1,y;"
": PAUSE 100: PRINT AT x+1,y;"
"
 859 PRINT AT 2,30;v: IF v=0 THE
N GO TO 2000
 860 GO TO 700
 900 PRINT AT 18,6; INK 6;""
: BEEP .3,15: BEEP .3,20
 910 RETURN
1000 BORDER 3: PAPER 4: CLS
1010 LET a$=""
1020 LET b$=""
1030 LET c$=""
1040 LET d$=""
1050 LET e$=""
1060 PRINT AT 0,0; INK 3;a$;AT 1
,0; INK 3;b$;AT 2,0; INK 3;c$;AT
 3,0; INK 3;d$
1070 PRINT AT 18,0; INK 3;e$;AT
1,1; INK 0;"SCORE ";sc;AT 1,28;
INK 0;"";AT 2,28;"=";v
1075 PRINT AT e,28;"%";AT 19,28;
"|";AT 20,28;"|"; INK 1;AT 21,28
;""
1080 RETURN
2000 INPUT "Premi ENTER per gioc
are ancora"; LINE a$
2010 GO TO 80
3000 CLS : PRINT AT 4,1; INK 6;"
"
;AT 5,1; INK 6;"
";AT 6,1; INK 6;"
"
;AT 7,1; INK 6;"
"
3010 PRINT AT 10,8;"©Marco&Alber
to";AT 12,13;"1984"
3020 PRINT AT 20,2;"Premi un tas
to per iniziare": PAUSE 0
3030 GO TO 80
```

17,1) per fare un buco ed entrare in una grotta che costituisce il secondo schermo. Qui è presente una bomba la cui miccia si accorcia ad ogni martellata, quindi non bisogna sprecarle, ma si deve colpire un idolo d'oro che si sposta continuamente per far apparire un altro ponte che permetterà con un balzo di far passare il folletto e di arrivare ad un altro punto (AT 17,2) dopodiché la caverna esploderà e si passerà di nuovo al primo schermo. I tasti sono 5 (avanti), 8 (indietro) e 9 (martello); ATTENZIONE perché al primo quadro il folletto per indietreggiare salta mentre al secondo salta per avanzare.

Gira su 16 K byte di RAM.

Marco Pandini
Alberto Rinaldi

TABELLINE

Come impaginare le tabelle

ZX spectrum

Capita spesso, soprattutto a chi scrive programmi che comportino la visualizzazione di dati, di dover impaginare delle tabelline.

Voglio solo dare un consiglio: spesso potete fare in modo che la tabellina si impagini da sé, utilizzando cioè i suoi stessi elementi di calcolo per individuare la posizione di stampa di ciascun dato.

L'esempio che segue, per esempio, ha due soli dati: *b* ed *e*, base ed esponente, poiché lo scopo della tabellina è mostrare le varie potenze che si ottengono con basi che vanno da 1 a 18 e con esponenti che vanno da 1 a 5.

Gli stessi *b* ed *e* vengono utilizzati nella linea 20 come parametri per individuare le coordinate alle quali devono essere stampati i risultati.

Per la interpretazione della linea 20 dovete ricordare che nel caso particolare dello Spectrum AT è l'istruzione che chiama le coordinate, ed è seguita dalla coordinata y (linea) e da quella x (colonna).

Leonardo Guidi

```
  1 PRINT "      tabellina delle
potenze"
  5 FOR e=1 TO 5
 10 FOR b=1 TO 10
 20 PRINT AT 2,(e-1)*6;e;AT b+4
,(e-1)*6;b↑e
 30 NEXT b
 40 NEXT e
```

tabellina delle potenze

↑1	↑2	↑3	↑4	↑5
1	1	1	1	1
2	4	8	16	32
3	9	27	81	243
4	16	64	256	1024
5	25	125	625	3125
6	36	216	1296	7776
7	49	343	2401	16807
8	64	512	4096	32768
9	81	729	6561	59049
10	100	1000	10000	100000
11	121	1331	14641	161051
12	144	1728	20736	248832
13	169	2197	28561	371293
14	196	2744	38416	537824
15	225	3375	50625	759375
16	256	4096	65536	1048576
17	289	4913	83521	1419857
18	324	5832	104976	1889568

BLOCCA LA COMBINAZIONE

Un combinatore di lettere sul vostro Spectrum

Gira su qualsiasi Spectrum ed è facilmente traducibile per altri computer dal momento che non comporta istruzioni grafiche o trattamenti di stringhe, o comunque istruzioni peculiari.

Il programma simula il funzionamento di un possibile combinatore di lettere, e l'utente è in grado di bloccare il combinatore sulla combinazione desiderata: per facilitare il compito dell'utente sono stati inseriti dei controlli di velocità. Le istruzioni e i comandi sono descritti sul video.

Così com'è, il programma può costituire un gioco di velocità. Inserito come subroutine in altri programmi può trovare altre utili applicazioni.

Per i principianti della programmazione sarà istruttivo notare come in INKEY inserito in un ciclo FOR-NEXT possa essere in grado di fornire all'utente la possibilità di un controllo continuo del programma anche e durante lo svolgimento di un ciclo. Si notino poi i molti cicli annidati, cinque, e addirittura l'esistenza di un sesto ciclo che sostituisce l'istruzione di PAUSA (alla linea 160).

Leonardo Guidi

```
   10 REM combinashoot
   20 PAPER 7: INK 9: BRIGHT 0: F
LASH 0: BORDER 1
   21 CLS
   22 PRINT #0;AT 1,0; FLASH 1; I
NK 6; BRIGHT 1;"  qualsiasi tast
o per iniziare   ": PAUSE 0: PRIN
T #0;AT 1,0;"
                                "
   23 PRINT AT 15,0;"V per scorri
mento piu' VELOCE"
   24 PRINT AT 16,0;"L per scorri
mento piu' LENTO"
   25 PRINT AT 17,0;"F per massim
a velocita'"
   26 PRINT AT 18,0;"P per minima
 velocita'"
   27 PRINT AT 19,0;"S per STOP"
   29 LET p=1
   30 DIM a(5): DIM a$(5)
   40 FOR a=65 TO 90
   50 FOR b=65 TO 90
   60 FOR c=65 TO 90
   70 FOR d=65 TO 90
   80 FOR e=65 TO 90
   90 PRINT AT 10,13; BRIGHT 1;CH
R$ a+CHR$ b+CHR$ c+CHR$ d+CHR$ e
; BRIGHT 0;" "; INVERSE 1;p; INV
ERSE 0;"  "
  100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 160
  110 IF i$="v" OR i$="V" THEN LE
T p=p-(1 AND p>1): GO TO 90
  120 IF i$="l" OR i$="L" THEN LE
T p=p+(1 AND p<100): GO TO 90
  130 IF i$="f" OR i$="F" THEN LE
T p=1: GO TO 160
  140 IF i$="s" OR i$="S" THEN GO
 TO 22
  150 IF i$="p" OR i$="P" THEN LE
T p=100
  160 FOR j=1 TO p: NEXT j
  170 NEXT e: NEXT d: NEXT c: NEX
T b: NEXT a
  180 GO TO 40
```

LA PAGINA DELLE GARE

RECORD, RECORD, RECORD:

Questo mese siamo stati letteralmente sommersi, tanto da arrivare a quota 156 titoli e 158 record! La cosa che ci fa più piacere è che arrivano molti record anche se sono più bassi di quelli già pubblicati: evidentemente i nostri lettori cominciano a capire che l'A.I.V.A. ha bisogno di tutti coloro che si divertono videogiocando, non solo dei più bravi.
Inoltre i RECORD DOCUMENTATI, cioè quelli che per essere superati necessitano ora di analoga documentazione (fate attenzione alla colonna NOTE!), sono saliti a quota 98, e ci sono già dei record piuttosto interessanti che sono rimasti esclusi per non essere stati documentati: ad esempio 4.142.180 a Super Basketball, 10.104.300 a Pinbo, 1.532.400 e 1.337.500 a Karate Champ 1 e 2.326.500 a Dog Fight Acrobatic.
Agli autori di queste prodezze, come a tutti, consigliamo di rileggere le "5 REGOLE PER ENTRARE NELL'A.I.V.A. SCOREBOARD".

3ª REGOLA: IL TAGLIANDO

Il tagliando si trova in fondo alla rivista, nella pagina dei tagliandi: dovete utilizzare quello

A.I.V.A. SCOREBOARD
La classifica dei Record

GIOCO	REC. ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR AIVA	CITTÀ (PR)	DATA	TWIN GALAXIES	PLAYER	STATE	REC.
Ambush	591.150	F	Alberto Zin		Grado (GO)	9 Giu 84	–		VG 13	
Amidar	2.250.700	C	Paolo Brunello	Las Vegas	Treviso	15 Mag 85	18.201.000	Joe Barret	USA	VG 11
Bank Panic	9.999.999	C	Alessandro Giuriato	Las Vegas	Treviso	5 Mar 85	–		–	
Blaster	–					–		VG 20		
Boggy	435.350		Luca Mogni		Pavia	8 Set 84	–		VG 18	
Bomb Jack	20.010.960	F	Glauco Bondavalli		Carpi (MO)	3 Nov 84	–		VG 19	
Boomerang	84.140	R V	Stefano Brusasca		Torino	8 Set 85	–		VG 31	
Buck Rogers	624.684		Carlo Durante		Brescia	15 Ago 85	–		–	
Bump'n'Jump	2.429.540	F	Marco Donadio	Roma	5 Ott 84	1.971.000	Mike Ternasky	USA	VG 5	
Burger Time	4.059.350	C	Maurizio Zanatta	Las Vegas	Treviso	14 Lug 84	5.882.950	Darren Kenney	USA	VG 15
Carnival	–					16.384.547	Jim Schneider	USA	VG 8	
VChinese Heroe	2.828.000	C	Alberto Zanetti	Chip's Game	Legnano (MI)	5 Lug 85	–		–	
Circus Charlie	999.990		Alessandro Laini		Brescia	4 Dic 84	–		VG 16	
	999.990	F	Maurilio Pintus		Oristano	6 Nov 84				
	999.990	C	Lorenzo Grande	Las Vegas	Treviso	25 Mar 85				
	999.990		Giuseppe Strangio		Reggio Calabria	12 Apr 85				
Commando	2.001.700	F N	Fabrizio Cartechini		P. S. Giorgio (AP)	12 Ago 85	–		–	
Crazy Rally	280.250	V	Stefano Muffolini		Brescia	20 Apr 85	–		VG 31	
Crush Roller	2.514.100		Giuseppe Fiorido	S. Vito Tagl. (PN)	27 Giu 84	2.123.840	Thomas Carver	USA	VG 10	
Crystal Castle	842.427	F	Antonio Merlino		S. Giov. Rot. (FG)	29 Mar 85	846.547	Eric Ginner	USA	–
Defender	–					79.976.975	Chris Hoffman	USA	VG 7	
Dig Dug	–					4.129.600	Ken Arthur	USA	VG 6	
Dog Fight Acrobatic	1.445.050	F	Antonio Colangelo	Street Games	Senago (MI)	17 Lug 85	–		–	
Do! Run Run										
911.480	C	Maurizio Zanatta	Las Vegas	Treviso	27 Giu 85	–		–		
Donkey Kong Jr.	309.600	F	Roberto Tammaro		Torino	17 Giu 85	1.259.300	Calvin Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	460.100	R	Vittorio Mangiafico		Milano	11 Feb 85	–		VG 21	
Dragon Buster	1.300.560	V	Massimo Gaspari		Brescia	18 Lug 85	–		–	
Dragon's Lair	934.000	F	Gianpiero Morini		Bagnacavallo (RA)	23 Nov 84	558.724	Jud Boone	USA	VG 17
Elevator Action	104.750	N	Andrea Musumeci		Brescia	4 Ago 85	–		–	
Equites	9.999.999	N	Gennaro D'Angelo		Brescia	2 Set 85	–		–	
Esh's Aurunmilla	807.000	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	15 Mag 85	–		–	
Espial	3.760.000	V	Riccardo Padolecchia		Brescia	4 Lug 85	–		–	
Exciting Soccer	503.610	C	Terenzio Carraro	Las Vegas	Treviso	15 Mag 85	–		VG 16	
Exed Exes	1.320.800	F	Roberto Picelli		Altavilla (VI)	12 Mag 85	–		–	
Exerion	3.679.100	C	Giorgio Bonetti	Chip's Game	Legnano (MI)	18 Giu 85	–		VG 21	
Explorer	–					–		VG 24		
Eyes	7.459.400	R	Maurizio Miccoli		Milano	6 Set 83	23.222.320	Roogie Elliot	USA	VG 3
Firefox (Hard)	428.146	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	10 Mag 85	–		–	
Firefox (Pro)	713.240		Alessandro Brianti		Merano (BZ)	25 Gen 85	–			
Fly Boy	162.020	F V	Gualberto Carrara		Firenze	30 Lug 85	–		–	
Frogger	94.320	C	Enrico Zanetti	Chip's Game	Legnano (MI)	28 Lug 84	442.330	Mark Robichek	USA	VG 1
Galaga	7.301.490		Stefano Cavallucci		Meldola (FO)	18 Set 84	22.222.630	Lloyd Dahling	USA	VG 8
Galaxy Ranger (1 Play)	64.380	R	Rodolfo Pontolillo		Milano	9 Set 84	–		–	
Gaplus	1.393.200	N	Dennis Gori		Igea Marina (FO)	20 Ago 85	–		VG 28	
Gyrodine	–					–		VG 24		
Guzzler	3.049.590		Massimo Gaspari		Brescia	24 Giu 84	431.180	Mike Klug	USA	–
Gyruss	36.210.000		Giuseppe Carlino		Borgaro (TO)	6 Nov 84	28.015.900	Dave Wissman	USA	VG 11
Hunch Back	478.700	F	Roberto Picelli		Altavilla (VI)	29 Set 84	–		–	
Hyper Olimpic									VG 15	
(Solo Joys./1 M)	90.210	F	Maurizio Miccoli		Milano	10 Lug 84	–			
(Joys. + Puls.)	1.856.290	F	Ugo Minguzzi		Ravenna	15 Ago 84	–			
(Joys. + Puls./1 M)	95.340		Luigi Calderone		L'Aquila	20 Dic 84	–			
(2 Puls./1 M)	89.360	R	Luca Santorsola		Milano	27 Apr 85	–			
X2 Plus./1 M/Coppia)	89:080	R	Santorsola/Lobianco		Milano	25 Mar 85	–			
Hyper Sports									VG 19	
(Joys. + Puls.)	341.420	C	Mauro Toigo	Las Vegas	Treviso	3 Dic 84	–			
(Joys. + Puls./Coppia)	386.550		Santorsola/Banigi		Milano	20 Mag 85	–			
(Joys. + Puls./1 M)	153.770	F	Roberto Picelli		Altavilla (VI)	27 Gen 85	–			
Intrepid	109.130		Mauro Peruzzi		Vicenza	30 Giu 85	–		–	
Jack Rabbit	2.920.000		Massimil. Pellegrini		Savona	23 Dic 84	–		–	
Joust (New Chip)	454.500		Michele Di Stefano		Torino	30 Ott 84	101.192.900	Robert Gerhardt	Canada	VG 6
Jr. Pac-Man	55.500	F	Roberto Picelli		Altavilla (VI)	25 Giu 85	–		–	
Jungle King	–					1.510.220	Michael Torcello	USA	VG 2	
Juno First	31.341.480	C	Alberto Zanetti	Chip's Game	Legnano (MI)	10 Ago 84	–		VG 12	
Kangaroo	71.700	R	Maurizio Miccoli		Milano	4 Mar 85	921.800	David Kirk	USA	VG 4
Karate Champ 1	121.300	F	Gabriele Gresta		Arezzo	28 Mag 85	–		VG 23	
Karate Champ 2	224.400	R	Fabio Bertazzoli		Milano	26 Mar 85	–		VG 23	
Knock Out	313.200		Mario Palma		Roma	1 Ago 84	11.165.570	Leo Daniels	USA	VG 14
Kung Fu Master	435.010	C N	Luca Corvaglia	Street Games	Senago (MI)	10 Ago 85	–		VG 28	
Lady Bug	4.102.830	N	Alessandro Laini		Brescia	2 Lug 85	609.900	Brian Calton	USA	VG 3
Le Bagnard	121.040		Andrea Priora		Milano	22 Ago 84	–		–	
Lode Runner	999.999		Emanuele Lubiani		Brescia	15 Nov 84	–		–	
	999.999		Massimo Gaspari		Brescia	15 Nov 84				
	999.999	N	Alberto Manenti		Brescia	3 Set 85	–			
Mad Planets	63.457		Igor Tarantino		Torino	10 Gen 85	–		–	
Magmax	419.100	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	10 Lug 85	–		VG 30	
Marble Madness	156.970	F V	Antonio Ciccarelli		S. Don. Mil. (MI)	5 Ago 85			–	
Mario Bros	1.376.000		Mauro Ruozi		Reggio Emilia	22 Ott 84	–		VG 20	
Megazone	3.266.810	C	Riccardo Cariello	Chip's Game	Legnano (MI)	18 Giu 85	–		VG 19	

LA PAGINA DEI RECORD

con la dicitura "AIVA SCOREBOARD".
Usate UN TAGLIANDO PER OGNI RECORD, compilandolo CHIARAMENTE e INTERAMENTE in STAMPATELLO, tranne la parte riservata alle firme, che devono risultare leggibili.
Se sbagliate a compilare un tagliando, buttatelo via e fatene un altro: NON SI ACCETTANO TAGLIANDI CORRETTI O INCOMPLETI!

4ª REGOLA: LE FOTO

Per fotografare le vostre prodezze è opportuno che vi muniate di una reflex manuale, usando un rullino per diapositive, il tempo di esposizione ideale è 1/15 (o 1/8) di secondo (non usate mai tempi più brevi), con apertura di diaframma "4" o "5,6".
Se avete una mano sufficientemente ferma non avrete nemmeno bisogno del cavalletto, almeno se il tempo di esposizione che impiegate non è troppo lungo.
Se volete, potete provare a fare delle foto con una macchina istantanea, ma dovreste poter regolare al massimo contrasto e luminosità, come accade nei videogiochi da casa, per avere qualche probabilità di successo.

...6ª REGOLA: ANDARE IN UN CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A.

Se le 5 regole per entrare nel nostro magico tabellone vi sembrano troppe, potete scavalcarle adottandone una sesta: andate in un Centro Accreditato A.I.V.A. oppure convincete il gestore della vostra sala giochi (o Circolo, o bar, o...) a farla diventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A.".
Infatti diventare "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A." significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonché ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.
Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore stesso).
Ecco quindi un'opportunità in più per isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei sevizi adeguati (macchine ben assortite — molte nuove e poche vecchie — comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.): basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".
Per diventare CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 100.000 (centomila) tramite vaglia postale intestato a "A.I.V.A. - Via Ariberto, 20 - 20123 MILANO".
Per ogni informazione rivolgersi alal sede dell'Associazione (tel. 02/8394177 - 8360720).

GIOCO	REC. ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR AIVA	CITTÀ (PR)	DATA	TWIN GALAXIES	PLAYER	STATE	REC.
Mikie	788.600	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	10 Mag 85	–		VG 23	
Money Money	4.064.500		Ivan Vanoncini		Bergamo	28 Apr 84	–		–	
Monza G.P.	16.952	R	Maurizio Miccoli		Milano	22 Feb 85	–		–	
Moon Patrol	409.130		Andrea Rimicci		Albisola Capo (SV)	28 Giu 84	1.214.600	Mark Robichek	USA	VG 2
Motorace U.S.A.	3.612.200		Ermanno Salardi		Verona	25 Ago 84	2.058.100	Lyle Holman	USA	VG 11
Mouse Trap	19.650.250		Mirko Bruni		Novantola (MO)		61.336.060	Bill Bradham	USA	–
Mr. Do!	8.277.600		Sebast. Michelotti		Margine Cop. (PT)	7 Set 84	–		VG 13	
Mr. Do's Castle	923.320	C	Maurizio Zanatta	Las Vegas	Treviso	20 Nov 84	308.680	Yasuhiro Oda	USA	–
Mr. Do Wild Ride	130.524	R	Massimo Champis		Torino	15 Giu 84	–		–	
Ms. Pac-Man	188.100	C	Cristiano Prandi	Las Vegas	Treviso	20 Mag 85	–		VG 7	
Naughty Boy	10.928.510		Piero Pagani		S. Giov. Pers. (BO)	1 Ago 84	5.354.060	Kim French	Canada	VG 18
Nibbler	1.001.073.840	F	Enrico Zanetti		Legnano (MI)	5 Set 84	1.000.042.270	Tim Mc. Vey	USA	VG 10
Pac-Land (Dal trip 1)	360.060		Luca Dossena		Milano	5 Mag 85	–		VG 21	
Pac-Land (Dal trip 5)	1.093.450	C	Girolamo Longo	Las Vegas	Treviso	20 Mag 85	–			
Pengo	457.400	R	Francesco Vasta		Torino	15 Giu 84	1.011.370	Rodney Dany	Australia	VG 4
Penguin Kun Wars	897.500	R V	Andrea Rimicci		Milano	6 Set 85	–		VG 31	
Pickin	158.830		Massimo Gaspari		Brescia	18 Mag 84	–		–	
Pinbo	2.241.600	C	Terenzio Carraro	Las Vegas	Treviso	20 Mag 85	–		–	
Ping Pong (singolo)	27.970	R V	Marco Maltese		Marotta (PS)	8 Set 85	–		VG 31	
Pioneer Ballon	123.700		Max Cremagnani		Monza (MI)	15 Apr 85	–		–	
Pitfall II	70.008.000	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	5 Giu 85	–		VG 27	
Pit'n'run	254.330	C	Massimo Colombo	Chip's Game	Legnano (MI)	15 Lug 85	–			
Pole Position	–					–		VG 7		
Pole Position II									VG 17	
(Test-4 giri)	65.870	R	Federico Comolli		Milano	20 Feb 85	–			
(Fuji-4 giri)	63.200	F	Maurizio Miccoli		Milano	6 Apr 85	–			
(Suzuka-4 giri)	60.150	F	Maurizio Miccoli	Milano	13 Giu 85	–				
(Seaside-4 giri)	60.060	R	Maurizio Miccoli		Milano	17 Mag 85	–			
Pooyan	1.175.600	R	Biagio Banigi		Milano	27 Feb 85	–		VG 3	
Popeye	268.000	Marco Padroni		Oristano	15 Apr 84	1.232.250	Steve Harris	USA	VG 5	
Portraits	–					–			VG 12	
Pro Soccer	118.990	R	Francesco Panelli		Milano	21 Mag 85	–			–
Punch Out	533.630	F	Luca Santorsola	New York Game	Milano	15 Mag 85	–			VG 25
Q* Bert	10.556.350		Ferrante Lio		Falzè Trev. (TV)	19 Set 84	32.204.485	Mike Lee	Canada	VG 5
Qix	76.196	C	Walter Mattiato	Street Games	Senago (MI)	23 Apr 85	1.666.604	Bill Camden	USA	VG 2
Return of the Invaders	1.060.600	F N	Marco Marocco		Grado (GO)	20 Ago 85	–			VG 30
Return of the Jedi	749.170	F	Luca Dossena		Milano	20 Mar 85	–		VG 26	
Ring Fighter	1.367.520	F	Luca Dossena		Milano	20 Mag 85	–		VG 25	
Rio Bravo	3.498.000	F	Simone Picelli		Altavilla (VI)	15 Feb 85	–		–	
Road Fighter	1.486.310	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	25 Mag 85	–		–	
Roc'n Rope										
487.760		Antonio D'Ambrosio		Ladispoli (RM)	10 Lug 84	–		VG 9		
Samurai	142.270	C N	Antonio Colangelo	Street Games	Senago (MI)	9 Set 85	–		VG 29	
Scion	80.810		Roberto Picelli		Altavilla (VI)	30 Giu 85	–		–	
Scorpion	66.740		Claudio Polvara		Maggianico (CO)	21 Ott 84	–		6	
Scramble	278.170		Frangiotto Pullè		S. Lazz. Sav. (BO»	8 Set 84	–		VG 24	
Scrambled Egg	–					–		VG 10		
Seniyo	133.300		Francesco Frati		Campi Bis. (FI)	6 Set 84	–		–	
Sinbad 7	55.600	V	Gualberto Carrara		Firenze	4 Lug 85	–		–	
Ski Lancer	407.500		Alessandro Parenti		Reggio Emilia	9 Set 84	–		–	
Son Son	342.390	V	Marco Marocco		Grado (GO)	14 Lug 85	–		–	
Space ace									–	
(Cadet)	289.004	F	Stefano Miccolis	Las Vegas	Treviso	12 Nov 84	–		–	
(Captain)	487.366	C	Stefano Miccolis	Las Vegas	Treviso	15 Nov 84	–			
(Space Ace)	574.200		Gianni Pirovano		Torino	17 Mar 85	–			
Space Dungeon	13.113.580		Simone de Boni		Lignano Sabb. (VE)	24 Giu 84	10.505.915	Ron Lilly	USA	–

A.A.A. AIVA SOCIO CERCASI
Si ricerca URGENTEMENTE FABIO FERRUCCI di Faenza (RA): ci serve il tuo indirizzo per poterti inviare la tessera. Puoi anche comunicarlo telefonicamente allo 02/8394177-8360720.

LA PAGINA DELLE GARE

... IN BREVE DALLA SEGRETERIA A.I.V.A.:

Ricordiamo che per iscriversi all'AIVA basta inviare un vaglia postale di L. 10.000, pagabile nell'Ufficio PPTT MI-43 di Via ARIBERTO - MILANO, intestato a: A.I.V.A. - Via Ariberto 20 - 20123 Milano (MI)

GIOCO	REC. ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR AIVA	CITTÀ (PR)	DATA	TWIN GALAXIES	PLAYER	STATE	REC.
Spatter	3.280.000	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	25 Mag 85	–		VG 29	
Splendor Blast	403.630	C V	Antonio Colangelo	Street Games	Senago (MI)	9 Set 85	–		–	
Spy Hunter	599.925	V	Ugo Lodigiani		Brescia	3 Set 85	–		–	
Star Force	1.34.200	C	Cristiano Ferrucci		Faenza (RA)	27 Mag 85	–		–	
Stinger	1.387.020		Andrea Priora		Milano	15 Set 84	–		–	
Super Bagman	20.598.740		Roberto Ferrarini		Mestre (VE)	15 Feb 85	–		–	
Super basketball	2.901.00	C	Antonio Colangelo	Street Games	Senago (MI)	8 Lug 85	–		VG 25	
Super Cobra	144.060	R	Carlo Conti		Torino	20 Giu 84	198.470	Matt Brass	USA	–
Super Pac-Man	–					588.430	John Azzis	USA	–	
Super Punch Out	137.950	F V	Stefano Vendramini		Milano	28 Ago 85	–		–	
Tactician	174.150	C N	Fabio Melone	Street Games	Senago (MI)	2 Lug 85	–		–	
Tag Team Wrestling	126.000	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	7 Mag 85	–		–	
Tempest	795.400	F	Stefano Brusasca		Torino	29 Mag 83	11.999.978	David Plummer	Canada	VG 1
Ten Yard Fight	121.500	V	Giampaolo Quidacciolu		Monfalcone (GO)	17 Mag 85	–		–	
The Pit	141.500		Maurizio Vezzalini		Sassuolo (MO)	30 Giu 85	162.500	James Adams	USA	–
Timber	1.000.345	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	22 Giu 85	–		VG 28	
Time Pilot	12.344.700		Igor Tarantino		Torino	25 Ago 84	11.548.000	Mark Zukley	USA	VG 6
Tryout	–					–		VG 30		
Tube Panic	506.629	C	Stefano Levati	Chip's Game	Legnano (MI)	1 Dic 84	–		–	
Tutankham	563.500	F	Luca Dossena		Milano	15 Giu 85	–		VG 4	
Up'n Down	140.870	R	Lorenzo Boveri		Milano	20 Mar 85	–		–	
Vanguard	–					3.110.100	Scotty Williams	USA	VG 14	
Vastar	1.698.530		Michele Cassaniti		Fidenza (PR)	24 Giu 84	–		VG 18	
Video Hustler	31.889.240	F	Maurizio Miccoli		Milano	12 Apr 85	–		VG 20	
Vs. Excitebike	1.274.420	C	Davide Rossi	Las Vegas	Treviso	8 Lug 85	–		–	
Vs. Tennis									VG 25	
Vulgus	799.600	R	Luca Dossena		Milano	2 Giu 85	–		–	
Wall Crash	2.945.661	C V	Stefano Miccolis	Las Vegas	Treviso	1 Set 85	–		–	
Water Ski	98.690	C	Enrico Zanetti	Chip's Game	Legnano (MI)	20 Lug 84	–			–
Wivern FQ	123.620	R V	Maurizio Miccoli		Milano	7 Set 85	–		VG 31	
Wiz	322.650	C	Luca Santorsola	New York Game	Milano	30 Giu 85	–		–	
World Tennis	307.250		Roberto Borio		Chivasso (TO)	20 Dic 84	–		VG 3	
Xevious	7.009.560	F	Marco Borroni		Milano	16 Ago 84	4.000.200	Broward Horne		VG 9
Yellow Cab	92.340	R	Maurizio Miccoli		Milano	19 Mar 85	–		VG 24	
Yie Ar Kung Fu	534.340	C N	Antonio Colangelo	Street Games	Senago (MI)	9 Set 85	–			VG 26
Zaxxon	–					3.839.550	Eric Burch	USA	VG 03	
Zookeeper	876.000	C	Ivan Vanetti	Street Games	Senago (MI)	8 Lug 85	–		–	
1942	11.897.150	C N	Stefano Miccolis	Las Vegas	Treviso	1 Set 85	–		VG 29	

Legenda della colonna "NOTE"
V = Nuovo Videogioco
N = Nuovo Record
C = Record documentato da un centro accreditato AIVA
R = Record documentato da un responsabile dell'AIVA (o in una manifestazione ufficiale)
F = Record Documentato da una foto

"PUBLICAME": MOLTO PIÙ DI VIDEOGAME

Se qualcuno ha ancora dei dubbi sul fatto che ormai non è più pensabile mettere su una sala giochi in un locale malandato, con qualche videogioco spesso e volentieri malfunzionante e vecchio, sarà opportuno che frequenti un rapido corso di apprendimento facendo un salto in quello di Padova, per la precisione a Mejaniga di Cadoneghe.

È lì che è sorta nell'autunno scorso il "PUBLICAME", che è rapidamente diventato un esempio in campo europeo, non solo dal punto di vista dei videogiochi, dato che la sala viene utilizzata per indaginitest sugli ultimissimi prodotti nel settore, in arrivo direttamente dal Giappone e dall'America, ma anche per l'audace accostamento tra videogiochi e videobar.

In quello che è diventato automaticamente un punto di incontro per gente di tutte le età, si può quindi alternare lo spuntino annaffiato da vini DOC della regione al distensivo ascolto-visione dei migliori video, per non dimenticare una bella partita all'ultima novità nel campo dei videogiochi.

Al PUBLIGAME il turn-over medio è di 10 giochi al mese, e su 28 macchine prontoscheda (il massimo della praticità) solo 2 giochi sono datati anteriormente al 1985: sono due classici, MR. PAC-MAN e POLE POSITION II.

Sembra il paradiso, eppure è solo buona volontà.

LA PAGINA DEI RECORD

cinque regole per entrare nell'A.I.V.A. SCOREBOARD

1 Ritagliare il tagliando in fondo alla rivista o fare delle fotocopie.

2 Fare un record in un videogioco da bar.

3 Compilare in stampatello il tagliando, completandolo con l'aiuto del gestore (e del noleggiatore), e convalidandolo con 3 firme.

4 Fare due foto con il punteggio ben visibile, una della classifica e una del gioco normale (riprendere tutto lo schermo!), quando è necessario (controllare la colonna "note").

5 Spedire a: A.I.V.A., via Ariberto, 20 — 20123 Milano.

TRUCCHI BLUFF & STRATEGIE

GHOSTBUSTERS

Dopo aver pubblicato i primi codici di Ghostbusters sul numero 26 i nostri lettori si sono sbizzarriti sommergendoci di cifre, lettere e cartoline.
Un plauso particolare va ad Alessandro Lazzerini con una cifra di ben 960000 $ ottenibili con un bel HELP n° 45345.
Per i meno esosi e gli amanti del self-made ecco altri codici.
DANIEL n° 45321 per ottenere 460000 $ da parte di Tommaso.
LUCA N° 70552602 per ottenere 97800 $ da parte diLuca Seria di Portoguario.
NORMAN N° 40413300 per ottenere 16000 $ da parte di Gualtiero e Antonio.
Alessandro Scuderi e Andrea Casa, ambedue di Roma, affermano che scrivendo LUCA sia nel nome che nel numero di conto corrente si ottiene una cifra di 660000 $ ed è vero!
Ps. Tutti i codici sono stati verificati sulla versione *originale* del gioco e funzionano tutti.

MATCH PONIT

Per riuscire a battere il computer almeno quando si è al servizio potete usare un semplice e forse non troppo sportivo espediente.
Premendo contemporaneamente CTRL e 2 potete posizionare il tennista avversario dove volete spiazzandolo facilmente ed aggiudicandovi il vostro gioco. Per la versione Spectrum utilizzate il tasto P.
IVAN SACCHI di Milano

BRUCE LEE

Se siete a corto di vite basta recarsi (se ci riuscite) nello scermo contenente due cerchi lampeggianti uno sopra l'altro e andarci contro. Questo potrà essere fatto finché i cerchi continuano a lampeggiare.
Luca e Andrea

POKE

In AIRWOLF vi trovate alla guida di un elicottero e dovete avventurarvi tra stretti cunicoli. È un classico gioco dove sareste felicissimi di avere vite infinite. Desiderio realizzabile grazie a questa serie di POKE:

```
10 REM
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx-
xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
20 BORDER 0: PAPER 0:
CLS
30 FOR X = 23760 TO
```

PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città .... CAP ....
Telefono .... Data di nascita ....
N° vaglia postale ....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose? ....
....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? ....
....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi?
....
....

spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano

Spedendo 10.000 lire con vaglia postale per le spese di iscrizione.
Riceverete la tessera di iscrizione all'associazione, valida per un anno e che dà diritto a partecipare a tutte le prossime iniziative, prima tra tutte l'AIVA CONTEST.

23803: READ Z: POKE X,Z: NEXT X
40 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 210, 208, 92, 221, 33, 192, 93, 17, 63, 162, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 175, 50, 165, 179, 50, 166, 179, 62, 195, 50, 195, 179, 195, 195, 230.
Le X della linea 10 devono essere assolutamente 45. Dopo aver battuto queste 4 linee e dato il RUN cancellate le linee 20, 30 e 40. Quindi digitate CLEAR 23960 e dopo RANDOMIZE USR 23760. Ora potete caricare il programma.

Sul numero 27 di VG sono state pubblicate alcune POKE inviateci da Daniele Zabrini. Purtroppo ci sono stati degli errori che provvediamo subito a correggere scusandoci con i lettori e con Daniele:
TUTANKHAMUN: Poke 27783,0
COOKIE: Poke 28695,62
Poke 28696,5
Poke 28697,0
Poke 28698,0
AH DIDDUMS: Poke 24942, x (x corrisponde al numero di vite max. 250)
DEFENDA: Poke 37531,0
ZIP ZAP: Poke 53751,0
Poke 53752,0
Poke 53753,0
Poke 54142,0
Poke 54143,0
Poke 54144,0
Poke 54141,0

SPY HUNTER

Sempre l'instancabile Daniele Zambrini consiglia una semplice tattica da utilizzare in SPY HUNTER.
Appena compare l'elicottero fermatevi immediatamente. Eviterete così di venire colpiti dalle sue bombe. Ogni bomba caduta vi darà un incremento di 150 punti. Visto che ne cade una ogni secondo, vi lascio immaginare quale ottimo bottino riuscirete a raggiungere senza il minimo sforzo.

WAR GAMES (Colecovision)

Quando richiamate la mappa generale degli U.S.A., nei settori attaccati in cui compaiono i puntini nemici, quelli di color bianco vivi corrispondono ai missili mentre i puntini nemici di color bianco spento corrispondono ai Jets.
PAPAGNO ANDREA (Roma)

Per tutti i possessori di consolle VCS ed Intellevision ecco alcuni trucchi.

TUTANKHANUM (Vcs)

Premendo sulla consolle la leva Game Reset e lasciandola solo dopo la perdita delle 3 vite, se ne avranno 4 in più e 3 flash supplementari se erano finiti precedentemente.
Marino Marinone.
Gravellone Toce (NO)

POPEYE (Intellevision)

Quando appare la strega sul piano, dirigete Braccio di Ferro verso di essa in modo che la superi mettendolo al sicuro nel lato dello schermo.
Mantenendo Popeye sul lato eviterete di venire colpiti dalle bottiglie.
RANI RAFFAELE - (Forlì)

MINIER 2049er

Tenendo premuto il pulsante di sparo dopo 4 o 5 secondi inizierà uno scrolling dei vari schermi. Per fermarsi nel quadro desiderato basta lasciare il tasto.
FABRIZIO ZAVAGLI - Roma e ROSSELLI CELESTINO - Torino

VIDEOGARA

CAMPIONI = SECCHIONI

Cosa? Nemmeno stavolta nessun vincitore? Daccordo che la scuola è già due mesi che è cominciata ma cosa vi è preso: non avete più tempo per giocare e siete diventati improvvisamente dei "secchioni"?... No, noi a questa proprio non ci crediamo!! Datevi da fare, intesi???!!!

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Attack 3D	Linea Gig x Leo	=	37.780	Matteo Brisca - Novara
Carnival	Coleco x Atari	=	99.990	Marco Fossati - Genova
Melody Blaster	Mattel x Mattel	=	14.578	Luca Parolari - Venezia
Action Force	Parker	*	22.000	Emiliano Sanfilippo - Livorno
Advanced D. & D.T. of Tarmin	Mattel	2	63.490	Pierluigi Sommo - Novara
Air Sea Battle	Atari	FG	99	Luca Trombetta - Bologna
Alien Invaders	Hanimex	1	537	Roberto Cuttone - Catania
Amidar	Parker	FG	131.789	Andrej Corradetti - Trieste
Antartic Adventure	Coleco	=	533.790	Giorgio Bocchini - Forlì
Assault	Bomb	FG	8.095	Emanuele Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	FG	999.500	Mario Andreassi - Bari
Asteroids	Atari	FG	99.990	Enrico Zanetti - Legnano (MI)
Astrospinball	Creativision	*	53.650	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
Astromash	Mattel	*	8.020.060	Riccardo Panceri - Calco (CO)
Atlantis	Imagic	FG	999.990	Vittorio Patrone - Savona
Attacco Galattico	Philips	*	795	Alessandro Chiari - Bologna
Attack 3D	Linea Gig x Leo	=	37.780	Matteo Brisca - Novara
Auto Chase	Creativision	*	31.150	Alessandro Meloni - Oristano
Auto Racing	Mattel	FG	2,35	Franco Cainero - Prato (FI)
B 17 Bomber	Mattel	FG	9.024	Edoardo Barozzi - Trieste
Barnstorming	Activision	FG	0:32,24	Francesco Bassetti - Cividale del F. (UD)
Battaglie Navali	Mesaton	2	90	Massimiliano della Mora
Battaglie Spaziali	Philips	FG	830	Fabio Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	FG	999.000	Giovanni Florio - Palo del Colle (BA)
Beamrider	Activision	*	80.055.000	Susy Grecu, Saverio Congiu - Domusnovas (CA)
Beauty & Beast	Imagic	FG	18-48.300	Simone Accordini - Verona
Bedlam	Vectrex	FG	13.800	Mario Fresi - Brugherio (MI)
Berzerk	Atari	FG	270.780	Alessandro Coltraro - Trappeto (CT)
Blueprint	Coleco	2	6.875	Paolo Ombrini - Forlì
Bobby is going home	Puzzy Bit	FG	50.070	Gianfranco La Russa - Valenza (AL)
Bomb Squad	Mattel	*	9.760	Andrea Bignami - Bologna
Bowling	Leonardo	FG	270	Massimo Pedone - Calabria
Bowling	Atari	FG	300	Federico Franzini - Milano
Bowling	Mattel	FG	300	Salvatore Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	Roberto Bartoletti - Modena
Breakout	Atari	FG	939	Alberto Ticozzi - Casale Monferrato
Buck Rogers	Coteco x Atari	*	706.830	Andrea Mazzon - Paviola S.G. in B. (PA)
Buck Rogers	Coleco x Coleco	*	56.109	Germano di Renzo - Roma
Bump'n'jump	Mattel x Coleco	*	388.748	Vittorio Mainardi - Milano
Bump'n'jump	Mattel x Mattel	*	2.233.784	Alessandro di Lorenzo - Novara
Burger Time	Mattel x Coleco	2	1.405.024	Riccardo Ukmar - Banchette d'Ivrea - (TO)
Burger Time	Mattel x Mattel	1	15.982.430	Francesco Vicenzi - Caneva (PN)
Buzz Bomber	Mattel	FG	4.298.000	Chiara Montuori - Baiano (AV)
Cabbage Patch Kids	Coleco	*	999.950	Dimitri Cagni - Masate (MI)
Caccia al dragone	Philips	=	2.737	Mario Armando - Saluzzo (CN)
Cannibal	Philips	FG	9.999	Massimiliano Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco x Atari	=	99.990	Marco Fossati - Genova
Carnival	Coleco x Coleco	FG	99.990	Sandra Fuso - Milano
Carnival	Coleco x Mattel	*	99.970	Angelo Pani - Monserrato (CA)
Casinò	Atari	FG	9.990 Poker	Gianni Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roulette	Giuseppe Riccio - Piacenza
Cat Trax	Leonardo	*	73.920	Roberto Cuttone - Catania
Caveman	Mattel	+*	1.350.150	Alessio Saita - Roma
Centipede	Atari	FG	999.999.	Giuseppe Artusio - Torino
Chopper Command	Activision	FG	999.999	Bruno Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper Rescue	Creativision	FG	99.900	Alessandro Frassi - S. Lorenzo a Pagnatico
Circus	Leonardo	*	1.190	Ezio Gallo - Torino
Circus Atari	Atari	FG	9.999	Andrea Landini - Legnano (MI)
Combattenti della libertà	Philips	*	9.999	Maurilio Pintus - Oristano
Communist mutants from space	Starpath	2	677.090	Enzo Vaghi - Milano
Congo Bongo	Sega x Atari	*	5.700	Federica Gallo Selva - Quaregna (VI)
Congo Bongo	Sega x Coleco	*	107.960	Marino Vignali - Milano
Corsa a cronometro	Philips	FG	9.999	Giovanna Carbonara - Triggiano (Bari)
Cosmic Ark	Imagic	FG	100.010	Daniele Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	2	224.670	Andrea Rimicci - Albisola Capo (SV)
Cosmic Creeps	Telesys	*	156.500	Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI)
Cosmic Crisis	Bit x Coleco	2	27.250	Filippo Bruno - Roma
Crazy Chicky	Creativision	*	54.420	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
Crazy Globber	Hanimex	*	236.910	Roberto Cuttone - Catania
Cross Force	Spectravideo	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Crystall Castle	Atari	2	583.165	Paolo Ermoli - Varese
Death star battle	Parker	*	88.212	Alessandro Gusmini - Termate (VA)
Decathlon	Activision	*	13.358	Enrico Berta - Acqui Terme (AL)
Defender	Atari	FG	999.990	Davide Oddono - Verona
Demolition Herby	Telesys	*	99.997	Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI)
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	Stefano Brusasca - Torino
Destructor	Coleco	1	243.160	Vittorio Mainardi - Milano
Dig Dug	Atari	FG	999.990	Dante Pieri - Firenze
Dodge'em	Atari	FG	999	Matteo Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco x Atari	FG	999.990	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
Donkey Kong	Coleco x Coleco	FG	99.900	Ettore De Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco x Mattel	FG	999.900	Cesare Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	1	586.900	Marco Cinelli - Firenze
Dracula	Imagic	*	406.075	Maurizio Sicilia - Napoli
Dragon Fire	Mattel	*	329.020	Giorgio Berri - Roma
Dragster	Activision	*	5:74	Stefano Todini - Roma
E.T.	Atari	FG	999.999	Stefano Todini - Roma
Empire Strikes Back	Parker	FG	9.999	Roberto Bogani - Prato (FI)
Enduro	Activision	*	28 - 64.027	Alfonso di Napoli - Baia Domittia S. (CE)
Escape From The Mind Master	Starpath	FG	620	Pietro Cavina - Imola (BO)
Fast Food	Telesys	FG	999.999	Antonio Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic x Atari	1	24.154	Marco Fossati - Genova
Fathom	Imagic x Mattel	2	20.595	Fausto Iervolino - Napoli
Fire Fighter	Imagic x Mattel	FG	00.06	Tita Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activision	FG	99	Marco Pescioli - Pontassieve (FI)
Flipper	Philips	*	993.580	Gianluca Terzoni - Castel S.G. (PC)
Fortress Of Narzod	Vectrex	*	8.920	Mario Fresi - Brugherio (MI)
Frantic Freddy	Spectravideo	*	14.050	Germano Di Renzo - Roma
Freeway	Activision	*	37	Pier Luca Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	2	218.427	Andrea Rosetti - Lugo
Frog Bog	Mattel	FG	860	Lorenzo Barbieri - Pesaro
Frogger	Parker x Atari	*	9.999	Enzo Fedele - Napoli
Frogger	Parker x Coleco	1	81.000	Lucia Vidic - Pordenone
Frogger	Parker x Mattel	FG	99.990	Marco Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	*	99.880	Massimo Balduini - Parma
Front Line	Coleco	1	97.000	Marco Sabatini - Firenze
Frost Bite	Activision	*	368.220	Antonio Padda - Nuoro
Galaxian	Atari	*	258.860	Marco Figini - Lomazzo (CO)
Gangster's Alley	Spectravision	FG	99.990	Roberto Croce - Nichelino (TO)
Gas Hog	Spectravideo	*	49.770	Alberto Zambelli - Vicenza
Ghost Manor	Xonox	*	247.667	Giuseppe Artusio - Torino
Golf	Mattel	FG	25	Franco Chiaraluce - Napoli
Golf	Atari	FG	32	Giuseppe Celentano - Foggia
Golf	Philips	FG	32	Omar Airaghi - Bollate (MI)
Gorf	Coleco x Atari	*	99.950	Giuseppe Artusio - Torino
Gorf I	Coleco	*	105.600	Maria Capelli - Busnago (MI)
Gorf II	Coleco	*	18.780	Luciano Valzi - Milano
Gorilla	Philips	FG	100	Andrea Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activision	FG	0:28,81	Leonardo Girotti - Chiavari (GE)
Guardian	Apollo	*	601.575	Francesco Dolce Baldi - Palermo
Gust Buster	Sunrise Coleco	1	18.050	Luigi Rinaldi - Milano
Gyruss	Parker	*	149.200	Stefano Bonafini - Ferrara
H.E.R.O.	Activision	FG	1.000.000	Gian Luigi Milanese - Alessandria
Happy Trails	Activision	*	677.977	Massimo Toschi - Lavezzola (RA)
Horse Racing	Mattel	FG	9.999	Carlo Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	FG	0 - 7	Matteo Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	Giuseppe Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	FG	999.975	Walter Riva - Genova
Invaders	Leonardo	*	1.749	Giuseppe Artusio - Torino
James Bond	Parker x Atari	*	35.700	Alessandro Jannarone - Milano
Jawbreaker	Tigervision	*	89.345	Filippo Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	Tita Gerosa - Lecco (CO)
Joust	Atari	*	999.200	Alessandro Martini - Roma
Jumpman Jr.	Epyx	FG	999.975	Maurizio Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	2	114.070	Luca Zavatti - Bologna
Jungler	Hanimex	1	88.280	Roberto Cuttone - Catania
Kaboom	Activision	*	479.997	Daniele Lorenzini - Bagno e Ripoli (FI)
Kangaroo	Atari	FG	999.900	Mauro Farfariello - Villa Cortese (MI)
Keystone Kapers	Activision	FG	1.000.000	Giorgio Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	*	109.999	Daniele di Bella - Roma
Lady Bug	Coleco x Coleco	FG	999.990	Mario Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco x Mattel	=	437.220	Alessandro Questi - Lallio (BG)
Las Vegas	Philips	2	284	Claudio Cattaneo - Rovello Porro
Laser Blast	Activision	FG	1.000.000	Federico Giannone - Milano
Laser Gates	Imagic	*	83.211	Mario Fresi - Brugherio (MI)
Lock'n'chase	Mattel	FG	60.301.480	Andrej Spacal - Trieste
Looping	Coleco	FG	999.990	Franco Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	*	139.309	Antonio Gerli - Milano
Mario Bros'	Atari	FG	999.900	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
Master Of The Universe	Mattel	=	11.088.850	Roberto Sala - Balsadella (UD)
Megamania	Activision	FG	999.999	Fulvio Strocco - Torino
Meteroric Shower	Puzzy Bit	1	30.400	Gualberto Carrara - Firenze
Mine Storm	MB Electronics	=	439.850	Aldo Reynaudo - Torino
Miner'2049ER	Microfun	*	480.455	Giuseppe Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	FG	40	Gianni Brignolio - Torino
Missile Command	Atari	FG	999.995	Pierluigi Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Missile War	Leonardo	*	22.750	Andrea Lombardi - Milano
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	*	80.300	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
Mission X	Mattel	*	226.940	Gianluca Franceschini - Roma
Moon Patrol	Atari	=	179.350	Raffaele Gambiglioni - Modena
Moonsweeper	Imagic	FG	999.995	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
Motor Cycle	Tectronic	FG	15	Mariano Pietrobono - Alatri (FR)
Mouse Puzzle	Creativision	FG	99.990	Gianpiero Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco x Atari	FG	9.999	Giuseppe Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco x Coleco	FG	999.990	Walter Marinozzi - Castellina M. (PI)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Mouse Trap	Coleco x Mattel	*	13.260.800	Alessio Trillò - Roma
Mr. Do	Coleco	2	649.800	Lino Biolo - Padova
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	Bruno Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spectravideo	FG	999.950	Barbara Gallo Selva - Biella
Nightmare	Philips	FG	9.995	Gabrio Secco - Camnago (MI)
Nightstalker	Mattel	FG	999.900	Fausto Spiteri - Cesano Moderno
No Escape	Imagic	*	805.353	Massimo Tabasso - Savigliano
Nova Blast	Imagic	*	9.991.050	Marco Di Benedetto - Udine
Obelix	Atari	2	250.750	Marco De Santi - Castelfranco V.
Oink	Activision	*	999.600	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
Omega Race	Coleco x Coleco	1	186.500	Federico Bruno - Roma
Open Sesame	Bit	*	39.510	Raffaele Manfredi - Rivalta (RE)
Outlaw	Atari	*	17"	Marco Poggianella - Busto Arsizio (VA)
Pac Man	Atari	FG	99.999	Marco Castellaro - Mestre
Parachute	Homevision	*	38.075	Vincenzo Croce - Milano
Pepper II	Coleco	FG	999.990	Paolo Michela Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	FG	99.900	Antonio Lapolla - Napoli
Phaser Patrol	Starpath	FG	HERO	Riccardo Pradella - Imola (BO)
Phoenix	Atari	FG	999.990	Gian Luca Trivelli - Bolzano
Piccone Magico	Philips	FG	2.500	Alessandro Scuderi - Roma
Pick Up Spare	Mattel	*	141	Marino Vignali - Milano
Pitfall	Activision	FG	114.000	Marino Vignali - Milano
Pitfall II	Activision x Atari	FG	199.000	Marcello Mercalli - Roma
Pitfall II	Act. x Matt.	*	66.076	Neocle Giordani - Novara
Pitstop	Epyx	*	1:25	Vittorio Mainardi - Milano
Planet Patrol	Spectravision	*	358.920	Mario Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activision	*	89.935	Sara Figini - Lomazzo (CO)
Pole Position	Atari	*	170.000	Mario d'Alessandro - Roma
Pole Position	Vectrex	*	77.350	Lorenzo Olivari - Novate Milanese
Police Jump	Creativision	FG	99.990	Davide Resca - Ferrara
Popeye	Parker x Atari	*	297.000	Giorgio Verga - Cornaredo - (MI)
Popeye	Parker x Coleco	*	231.300	Fabio Bigliazzi - Milano
Popeye	Parker x Mattel	*	305.900	Costanzo Foddai - Sassari
Q* Bert	Parker x Atari	FG	99.975	Maurizio Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker x Coleco	FG	999.995	Luigi Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker x Mattel	*	2.192.300	Alessandro Uccello - Genova
Reactor	Parker	FG	999.911	Federica Gallo Selva - Quaregna (VC)
Return Of The Jedi	Parker	*	70.356	Marco Cariani - Bologna
Riddle Of The Sphinx's	Imagic	*	337.107	Daniele Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activision x Atari	FG	1.000.000	Gianfranco Marino - Livorno
River Raid	Activision x Coleco	*	2.435.320	Riccardo Pedrini - Brescia
River Raid	Activision x Mattel	1	289.250	Paolo Brighenti - Baricella (BO)
Robin Hood	Xonox	*	998.000	Alberto Baduino - Pegli (GE)
Robot Killer	Leonardo	2	26.940	Andrea Lombardi - Milano
Robot Tank	Activision	*	73	Stefano Todinio - Roma
Rock'n Rop	Coleco x Coleco	*	999.990	Stefano Lanza - Piacenza
Safecracker	Imagic	*	227.100	Luciano Rizardi - Milano
Saltimbanchi	Philips	FG	1.995	Antonio Barile - Napoli
Sci	Philips	*	12,9	Gian Marco Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	FG	99.950	Filippo Negri - Firenze
Scramble	GCE	*	81.340	Gianni Manicardi - Modena
Sea Monster	Puzzy Bit	*	15.380	Massimo Vignati - Milano
Sea Quest	Activision	=	623.350	Paolo Borgi - Camposanto (MO)
Shark Shark	Mattel	FG	416.850	Riccardo Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	*	105	Fabrizio Muntoni - Sarroch (CA)
Sir Lancelot	Xonox	*	999.790	Marco Baudino - Pegli (GE)
Skiing	Activision	FG	27.42	Luigi Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	FG	77.0	Antonio Gambetti - Bologna
Sky Diver	Atari	FG	99	Giuseppe Artusio - Torino
Ski Jinks	Activision	FG	0:34.68	Giancarlo Lapecorella - Bari
Slither	Coleco	1	152.205	Gualberto Carrara - Firenze
Smurf	Coleco	*	3.745.700	Umberto Marchiori - Busnago (MI)
Snoopy & The Red Barons	Atari	*	30.470	Walter Ciarrocchi - Cassina de' Pecchi (MI)
Solar Storm	Imagic	*	2.310	Emiliano Sanfilippo - Livorno
Sonic Invader	Creativision	*	30.640	Fabio Spimpolo - Legnago (VR)
Sorcerer's Apprentice	Atari	*	100.372	Ugo Cacciatori - Carrara (MS)
Space Armada	Mattel	2	407.660	Pier Paolo Rotondo - Caserta
Space Attack	Hanimex	1	198.670	Roberto Cuttone - Catania
Space Cavern	Apollo	FG	540.000	Roberto Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	FG	999.990	Paolo Carminati - San Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	*	3.489.530	Nicola Nobili - Bologna
Space Invaders	Atari	FG	9.995	Giuseppe Catalano - Palermo
Space Master X-7	20th Century Fox	*	120.350	David Cristofaro - Trieste
Space Mission	Leonardo	*	336	Matteo Brisca - Novara
Space Panic	Coleco	FG	322.270	Giorgio Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	2	2.404.880	Claudio Bezzi - Marano (BZ)
Space Squadron	Leonardo	1	4.343	Lucca La Camera - Recco (GE)
Space Tunnel	Puzzy Bit	FG	7.740	Barbara Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectravideo	1	10.630	Andrea Pozzan - Arzignano (VI)
Spider Fighter	Activision	FG	900.000	Danilo Svetoni - Cesano Boscone (MI)
Spiderman	Parker	*	98.590	Ottoz Laurent - St. Cristophe (AO)
Spike's Pick's	Xonox	FG	999.950	Giuseppe Artusio - Torino
Stampede	Activision	*	23.870	Paolo Guglielmini - Saronno (VA)
Star Master	Activision	1	9.492	Paolo Borghi - Camposanto (MO)
Star Raiders	Atari	*	Atari 5	Alberto Farina - Milano
Star Strike	Mattel	2	8.962	Fabrizio Marini - Monserrato (CA)
Star Trek	Sega x Atari	*	140.500	Federica Gallo Selva - Quaregna (VC)
Star Trek	Sega x Coleco	*	621.170	Giorgio Aguiati - Ferrara
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	Marco Rabottini - Roma
Star Wars	Parker x Atari	2	992.633	Roberto Rampoldi - Milano
Stargunner	Telesys	*	66.200	Stefano Formaio - Nova Milanese (MI)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Street Racer	Atari	FG	99	Alessandro Dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	FG	39	Massimo Nepote Andrè - Torino
Sub Roc	Coleco	2	999.800	Antonio Dossi - Lissone
Super Breakout	Atari	FG	9.997	Franco Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	*	121.600	Massimiliano della Mora - Milano
Super Cross Force	Spectravideo	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
Super Kung-Fu	Xonox	*	203.600	Marcello Perugini - Roma
Superman	Atari	*	00:27	Paolo Accolti Gil - Roma
Swords & Serpent	Imagic	FG	3.500	Giulio Bolzani - Milano
Tank Wars	Puzzybit	1	127.300	Gualberto Carrara - Firenze
Tanks A Lot	Leonardo	*	10.300	Michele Caramelli - Pistoia
Tape Worm	Spectravideo	FG	9.999	Agostino Gazzanave - Casteltermini (AG)
Terrahawks	Philips	*	4.315	Enrico Giuzio - Roma
The Dukes Of Hazzard	Coleco x Coleco	1	25.400	Gualberto Carrara - Firenze
The End	Leonardo	*	32.920	Ugo Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigervision	*	80.880	Massimo Correnti - Portotorres (SS)
Time D. Breakout	Atari	FG	113"	Walter Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	FG	999.900	Gabriele Maggio - Roma
Tiratore scelto	Philips	FG	216	Luca Contoli - Imola (BO)
Tre D Bowling	Hanimex	FG	300	Roberto Cuttone - Catania
Trick Shot	Imagic	FG	37	Giuseppe Artusio - Torino
Tron Deadly Disc	Mattel	*	73.630.600	Moreno Testi - Fornacette (PI)
Tron Maze A Tron	Mattel	FG	12.840.950	Roberto di Maulo - Roma
Tron Solar Sailer	Mattel	*	133.950	Andrea Bignami - Bologna
Tropical Trouble	Imagic	*	188.850	Giuseppe Rizza - Trapani
Truckin'	Imagic	*	1 June - h 15,10	Maurizio Guerra - Chieti
Truckin'	Imagic G.2	*	99.310	Devan Maggi - Milano
Turbo	Coleco	FG	999.998	Raffaele Forgione - Torino
Turtles	Philips	*	34.200	Enrico Giuzio - Roma
Tutankham	Parker x Coleco	*	84.828	Nicole Cerina - Milano
Tutankham	Parker x Mattel	FG	999.900	Andrea Valli - Merate (CO)
USCF	Mattel	FG	7 - Matto	Maurizio Guerra - Chieti
Vanguard	Atari	*	999.750	Matteo Contini - Cassina De' Pecchi (MI)
Vectron	Mattel	2	977.000	Paolo Monti - Tradate (VA)
Venture	Coleco x Coleco	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
Venture	Coleco x Mattel	=	655.340	Neocle Giordani - Novara
Videopinball	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	*	239.674	Antonio Carrano - Milano
War Games	Coleco x Coleco	2	404.040.000	Ennio Palma - Olgiate Olona (VA)
White Water	Imagic	*	96.570	Alessandro Uccello - Genova
Wing War	Imagic	2	3.151.275	Rosario Ciccarelli - Ariano Irpino (AV)
Wizard Of Wor	Coleco	FG	99.900	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
Worm Whomper	Activision	*	547.739	Luca Maggiolini - Bareggio (MI)
Yar's Revenge	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
Z-Tack	Bomb	*	234.872	Emiliano Sanfilippo - Livorno
Zaxxon	Coleco x Coleco	FG	99.900	Marco Vazio - Torino
Zaxxon	Coleco x Mattel	1	153.000	Francesco Ciriello - Bari

HIT-BIT
VIDEOGIOCATORI MALATI

Ragazzi che figuracce: siete ricaduti nella "SVIDEO PARANDIA". Sì, perché anche qui nella HIT BIT nessuno per questo mese si è aggiudicato il titolo di Campione vincendo l'abbonamento da tutti tanto ambito.
Staremo a vedere se chi è in gara resisterà fino al prossimo mese.
Attenzione però: siamo sempre più severi con le foto e i tagliandi che ci arrivino quindi cercate di attenervi a tutte le 5 leggi che regolano la HIT BIT. CIAO!

LE CINQUE LEGGI CHE REGOLANO L'HIT-BIT

1 Accettiamo i punteggi HI solo se anche nello spazio riservato al player 1/2 o allo score c'è lo stesso punteggio.

2 Accettiamo i punteggi a classifica solo se a fianco del record maggiore ci sono le iniziali del vostro nome e cognome oppure solo il nome (quindi niente punti e niente nomi di battaglia).

3 La foto dev'essere nitida e chiara e deve, necessariamente, riportare tutto lo schermo finale con le varie indicazioni del gioco: ovviamente niente foto di particolari.

4 Non usate il flash, la luminosità del video basta, e se non sono foto istantanee dev'essere allegato anche il negativo.

5 La foto dev'essere allegata al tagliando: scotch. colla o graffette sono indispensabili.

TITOLO	COMPUTER	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Abductor (Llamasoft)	VIC 20	1	99.980	Cristiano Leoni - Ferrara
Alice (Apple)	Macintosh	*	897	Carlo Fanti - Volpago del Montello
Alice in videoland (Audiogenic)	CBM 64	=	10.636	Luca Seria - Portogruaro (VE)
Alpiner (Texas)	TI 99/4A	*	29.340	Claudio Rizzo - Roma
Android Two (Vortex)	Zx Spectrum	=	43.320	Daniele Zambrini - Imola (BO)
Annihilator (Rabbit)	CBM 64	=	5.450	Alberto Meloni - Limito (MI)
Ant attack (Quicksilva)	Zx Spectrum	=	99.856	Daniele Tasso - Imola (BO)
Aquaplane + (Quicksilva)	Spectrum	=	7.025	Roberto Marianeschi - Roma
Arcadia (Imagine)	VIC 20	*	767	Daniele Latini - Ladispoli (Roma)
Astroblitz (Audiogenic)	VIC 20	*	27.810	Enrico Sturaro - Torino
Atic Atac (Ultimate)	Zx Spectrum	=	204.825	Fabrizio Fiacchi - S.L. di Savena (BO)
Atlantis (Imagic)	VIC 20	*	236.400	Giorgio Novella - Arenzano (GE)
Attack (Program)	VIC 20	FG	7.310	Stefano Starita - Napoli
Avenger (Commodore)	VIC 20	2	2.110	Andrea Ruggiu - Milano
Aztec (Datamost)	CBM 64	=	2.124.877	P. Giorgio Oliani - Ravenna
Bagit Man (A. Action Software)	CBM 64	=	33.020	Luca Seria - Portogruaro (VE)
Bandits (Sirius Soft)	CBM 64	1	47.460	Ivan Gusmini - Cazzaniga (BG)
BC quest for tires (Sierra on L.)	CBM 64	1	25.125	Massimo Dalla Barba - Altavilla V. (VI)
Beach Head (Access)	CBM 64	1	283.400	Sergio Castaldo - Napoli
Beach Head (Access)	Zx Spectrum	=	113.800	Roberto Marianeschi - Roma
Beamrider (Activision)	800 XL	1	36.498	G. Franco Corallo - Imola (BO)
Beamrider (Activision)	CBM 64	1	185.370	Andrea Cotta - Siracusa
Bigtop barney (Interceptor)	CBM 64	1	36.200	Giuseppe Signoretta - Torino
Biliardo (Commodore)	CBM 64	2	8.370	Maurizio Sicilia - Napoli
Black Hawk (Thorn Emi)	CBM 64	*	72.198	Claudio Giordani - Roma
Blue Max (Synapse Soft)	CBM 64	1	40.780	Enrico Luciano - Torino

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	COMPUTER	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Blue Print (Commodore)	CBM 64	1	40.350	Stefano Canegrati - Cornaredo (MI)
BMX Racer (Mastertronic)	CBM 64	1	1.023	Roberto Venturino - Milano
Booty (Firebird)	Zx Spectrum	=	87	Daniele Zambrini - Imola (BO)
Boulder Dash (Statesoft)	CBM 64	=	42.385	Chiara Montuori - Baiano (AV)
Bozo's Night (Tasked LTD)	CBM 64	*	38 Pints	Maurizio Guerra - Chieti
Break dance (Epyx)	CBM 64	1	2.019	Jacopo La Torre - Busnago (MI)
Brian Bloodaxe (Softek Int.)	Zx Spectrum	1	4.200	Lorenzo Bettarini - Sesto F.no (FI)
Bruce Lee (Datasoft)	800 XL	2	171.100	Andrea Bavia - Orsenigo (CO)
Bruce Lee (Data Soft)	CBM 64	1	999.975	Giuseppe Signoretta - Torino
Bruce Lee (Datasoft)	Zx Spectrum	1	676.025	Massimo Giordani - S. Lazzaro (BO)
Buck Rogers (Coleco)	Adam	2	1.414.791	Luca Balboni - S. Remo (IM)
Buck Rogers (Sega)	Atari	=	289.326	Stefano Ferrando - Spiumbergo (PN)
Buck Rogers (Sega)	CBM 64	*	3.325.350	Roberto Alessio - Avigliana (TO)
Buck Rogers (Sega)	TI 99/4A	1	179.536	Giorgio Greppi - Roma
Bug Attack (Cavalier C.)	Apple II E	*	13.686	Marco Accordi - Roma
Burger Time (Interceptor Microsoft.)	CBM 64	2	10.700	Lorenzo Robba - Grugliasco (TO)
Burger Time (Data East)	TI 99/4A	*	510.700	Massimiliano Ferrari - Roma
Burnin Rubber (Colosoftware)	CBM 64	1	230.100	Davide Ravasi - Pavia
Car Wars (Texas)	TI 99/4A	*	23.310	Massimiliano Ferrari - Roma
Centipede (Atarisoft)	800 XL	1	167.499	Massimo Boscolo - Treviso
Centipede (Atarisoft)	CBM 64	*	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Centipede (Atarisoft)	VIC 20	*	288.719	Franco Casali - Parma
Chequered Flag (Psion)	Zx Spectrum	1	M.1:0,20	Luca Jorio - Andora (SV)
China Miner (Future Coll.)	CBM 64	1	3.300	Gaetano Lo Cicero - Palermo
Chuckie Egg (A & F Soft.)	Zx Spectrum	*	146.010	Francesco Bacchelli - Roma
Ciclons (Rabbit Soft.)	CBM 64	=	7.750	Franco Stella - Foggia
Cliff Hanger (JCF)	CBM 64	2	3.400	Giuseppe Signoretta - Torino
Cloudburst (Tensor Tec.)	VIC 20	*	4.480	Diego Bardari - Roma
Clowns (Commodore)	VIC 20	1	12.680	Simone Avanzi - Cavaion (VR)
Congo Bongo (Sega)	CBM 64	*	37.200	Fabio Sibillano - Roma
Congo Bongo (Sega)	SC 3000	2	117.660	Luigi Giacomelli - Caerano S.M. (TV)
Cosmic Cruiser (Imagine)	CBM 64	1	1.860	Luca Donnini - Varese
Cosmic Cruncher (Commodore)	VIC 20	2	119.520	Massimiliano Sessini - Olbia (SS)
Crazy Kitchen (Rebit Comp.)	Zx Spectrum	*	32.205	Gianbattista Porini - Verbania Intra
Critters (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
Crystal Castles (Thundervision)	CBM 64	1	366.083	Giuseppe Signoretta - Torino
Cyclons (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	460	Piero Pizzi - Vigevano
Deatchease (Micromega)	Zx Spectrum	1	92.360	Adalberto Vallone - Milano
Decathlon (Microsoft)	Apple	*	7.076	Federico Crova - Pecetto (TO)
Decathlon (Activision)	CBM 64	=	11.573	Stefano Canegrati - Cornaredo (MI)
Decathlon (Pewterware)	TI 99/4A	*	11.455	Geremia Anzovino - Villasanta (MI)
Decathlon (Ocean)	Zx Spectrum	=	754.905	Ugo Minguzzi - Ravenna
Defender (Atarisoft)	CBM 64	=	999.950	Domenico Bettinali - Grottaferrata (RM)
Demon Attack (Imagic)	VIC 20	2	1.174.740	Vito Nolli - Modugno (BA)
Depthcharge (Commodore)	CBM 64	=	3.864	Alberto Meloni - Limito (MI)
Dig Dug (Atarisoft)	CBM 64	*	999.920	Ivan Gusmini - Gazzaniga (Bergamo)
Dig Dug (Atarisoft)	VIC 20	*	999.990	Giulio Bodrato - Milano
Donkey Kong (Atarisoft)	Atari 800XL	*	102.000	Marco De Santi - Catelfranco V.
Donkey Kong (Atarisoft)	CBM 64	=	1.000.000	Anna de Faveri - Mestre (VE)
Donkey Kong (Nintendo)	CBM 64	=	155.800	Edoardo Ghedina - Cortina d'A. (BL)
Donkey Kong (Atarisoft)	VIC 20	*	153.700	Luca Capraro - S. Giustina (BL)
Donkey Kong (Atarisoft)	TI 99/4A	*	147.400	Claudio Rizzo - Roma
Donkey Kong Jr (ColecoVis)	ADAM	1	180.400	Gualberto Carrara - Firenze
Dragon Fire (Imagic)	CBM 64	1	31.500	Giuseppe Signoretta - Torino
Dragons Den (Commodcre)	CBM 64	=	28.510	Luca Mosatelli - Recco (GE)
Duello (Special Program)	CBM 64	FG	36.224	Alberto Marzolo - Firenze
Eagle Empire (Alligata Soft)	CBM 64	=	132.575	Federico Ciampi - Corti (PI)
E.T. (Atarisoft)	Atari 800 XL	1	110.329	Stefano Fattore - Milano
Exerion (Sega)	SC 3000	*	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
F 15 Strike Eagle (Datasoft)	Atari 800 XL	1	24.850	Donatello Corallo - Grottaglie (TA)
F 15 Strike Eagle (Microprose Soft.)	CBM 64	2	2.950	Rolando Bevilacqua - Sovico (MI)
Falcon Patrol (Virgin)	CBM 64	*	8.400	Massimo Zampieri - Forlì
Falcon Patrol II (Virgin)	CBM 64	=	52.900	A. de Caro - S. Teramo in Colle (BA)
Flak (Funsfot)	CBM 64	=	38.400	Fabio Monaci - Frascati Roma
Flip & Flop (First Star)	CBM 64	=	116.000	G. Franco Bertoldo - Ciriè (TO)
Fort Apocalipse (Synapse)	CBM 64	=	77.595	Giuseppe Stella - Foggia
Frantic (Imagine)	VIC 20	*	100	Carlo de Pascale - Roma
Fred (Quicksilva)	Zx Spectrum	1	16.200	Alessandro Bettarini - Sesto F.no (FI)
Frogger (Sega Enterprise)	CBM 64	*	18.655	Riccardo Piegaia - Cambiano (TO)
Frogger (Sierra on L.)	CBM 64	*	30.230	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Frogger (Sierravision)	CBM 64	*	60.655	Maurizio Abete - Torre del Greco (NA)
Frogger (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	123.000	Piero Pizzi - Vigevano
Frogger II (Parker)	CBM 64	*	31.315	Giuseppe Signoretta - Torino
Galaxy (Kingsoft)	CBM 64	=	85.770	Andrea Casa - Roma
Garden Wars (Commodore)	VIC 20	*	107.200	Luca Farris - Quartu S.E. (CA)
Get Off My Garden (Interc. Soft.)	CBM 64	*	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)
Ghostbusters (Activision)	CBM 64	1	999.900	Roberto Zambarelli - Recco (GE)
Ghostbusters (Activision)	Zx Spectrum	1	41.200	Stefano Vecchi - Rubiera (GE)
Gilligans Gold (Ocean)	CBM 64	*	27.450	Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera)
Gorf (Commodore)	CBM 64	1	41.680	Stefano Canegrati - Cornaredo (MI)
Gorf (Commodore)	VIC 20	*	242.580	Matteo Martinelli - Riva. S.G. (TN)
Gryphon (Quicksilva)	CBM 64	1	27.300	Franco Cornaggi - Torino
Grid Run (Arcade)	Zx Spectrum	1	8.500	Gualberto Carrara - Firenze
Grid Runner (HES)	VIC 20	1	167.970	Luca Guerrieri - Roma
Ground Zero (General Comp. Comp)	Apple Mac	=	239.055	Alberto Gusella - RO
Gumshoe (A & F Soft.)	CBM 64	2	7.648	Domenico Bucchino - Treviso
Gluzzer (Interceptor)	CBM 64	=	87.750	Giuseppe di Stefano - Catania
Gyruss (Parker)	Atari 800 XL	*	313.550	Claudio Fazio - S. Agata Militello (ME)
Gyruss (Parker)	CBM 64	*	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
Hamburger (Program S.)	CBM 64	FG	15.250	Edoardo Ghedina - Cortina d'Ampezzo
Harrier (Durell Soft)	Zx Spectrum	1	36.680	Andrea Focardi - Grasina (FI)
Hero (Activision)	CBM 64	FG	1.000.000	Dario Tani - Mestre (VE)
Hero (Activision)	MSX	=	107.465	Fabio Mencarini - Capannori (LU)
Horace & The Spiders (Sinclair)	Zx Spectrum	=	10.400	Massimiliano Borghersi - Marina di Ravenna
Hunchback (Ocean)	CBM 64	1	3.616.800	Alberto Casu - Sassari
Hungry Horace (Psion)	Zx Spectrum	=	65.470	Daniele Zambrini - Imola (BO)

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO	COMPUTER	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Hunter on Ice (Colosoftware)	CBM 64	*	87.620	Roberto Nencini - Siena
Impero (Program S.)	CBM 64	FG	67.250	Alberto Dessalvi - Recco (GE)
Impossible Mission (Epyx)	CBM 64	1	25.288	Giuseppe Signoretta - Torino
Invisible outline (Adonic Elect.)	Acquarius	1	18.160	Andrea Del Mastio - Firenze
Jammin (Cosmos Andamber)	CBM 64	*	43.101	Giuseppe Signoretta - Torino
Jawbreaker (Sierra)	Apple IIE	FG	99.995	Alberto Cogo - Milano
Jaw Breaker (Sierra)	CBM 64	=	225.875	Giuseppe Lepore - Foggia
Jelly Monster (Commodore)	VIC 20	*	999.220	Daniele Capillo - Torino
Jet-Boot Jack (English Soft.)	CBM 64	2	25.025	Giuseppe Signoretta - Torino
Jet Pac (Ultimate)	Zx Spectrum	1	999.400	Andrea Bonomi - Olgiate Olona (VA)
Jinn Genie (Micromega)	CBM 64	1	99.950	Fabrizio Rosini - Vicenza
Joust (Atarisoft)	Atari 800XL	1	2.078.900	Stefano Fattore - Milano
Juice (Tronix)	CBM 64	2	29.660	Giuseppe di Stefano - Catania
Jumpin Jack (Livewire)	CBM 64	1	16.360	Roberto Pigliacelli - Napoli
Jumpman Jr. (Epyx)	CBM 64	*	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
Jungle Hunt (Atarisoft)	Apple IIE	*	517.500	Carlo Venturi - Cento (FE)
Jupiter Lander (Commodore)	CBM 64	*	16.400	Alberto Meloni - Limito (MI)
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	*	85.000	Giampiero d'Elia - Salerno
Kickman (Commodore)	CBM 64	1	20.100	Renato Turini - Roma
Kid Grid (Tronix)	CBM 64	=	53.240	Marcello Clarizia - Cava dei Tirreni (SA)
Killer Gorilla (Micropower)	BBC "B"	*	30.300	Germano Giacobbe - Barcellona (E)
Kong Striks (Ocean)	CBM 64	1	4.528.940	Giuseppe Signoretta - Torino
Kristal of Zong (Pss)	CBM 64	1	70.300	Antonio Guarinello - Torino
Kung Fu (Bug Byte)	Zx Spectrum	2	252	Sergio Nanni - Milano
Lazy Jones (Terminal)	CBM 64	=	45.111	Giuseppe Stella - Foggia
Le Mans (Commodore)	CBM 64	*	2.446.720	Vittorio Betti - Acqui Terme (AL)
Los Angeles 1984 Games (Atarisoft)	Atari 800XL	1	228.029	Massimo Boscolo - Treviso
Lunar Jetman (Ultimate)	ZX Spectrum	2	74.420	Paolo Perrotta - Lecce
Mad Mould (Adonic Elect.)	Acquarius	1	14.420	Andrea Del Mastio - Firenze
Manic Miner (Soft. Project)	CBM 64	=	26.510	Ivan Gusmini - Cazzaniga (BG)
Manic Miner (Bug Byte)	Zx Spetrum	2	16.927	Matteo Galiazzo - Genova
Mephisto (EuroByte)	CBM 64	=	42.433	Massimo Correnti - Portotorres (SS)
Melody Chase (Radofin)	Acquarius	1	34.770	Andrea Del Mastio - Firenze
Miner 2049ER (Big Five)	Atari 800XL	1	119.975	G. Franco Marino - Livorno
Miner 2049ER (Oleander)	CBM 64	*	78.475	Gianni Manicardi - Modena
Mine Madness (Thorn Emi)	VIC 20	*	10.615	Massimiliano Bonisoli - Milano
Miniera (Program Special)	CBM 64	FG	613.000	Andrea Dessalvi - Recco (GE)
Mini Kong (Anirog Soft.)	VIC 20	*	287.800	Andrea Monti - Pavia
Mole Attack (Commodore)	VIC 20	1	100	Nicola Provenzano - Castrignano dei Greci (LE)
Monaco G.P. (Sega)	SC 3000	=	237.105	Alessandro Bonomi - Milano
Moon Alter (Ocean)	Zx Spectrum	=	232.710	Daniele Zambrini - Imola (BO)
Moon Mine (Texas)	TI 99/4A	*	95.470	Gabriele Orecchia - Torino
Mr Do's Castle (Parker)	CBM 64	1	89.580	Giuseppe Signoretta - Torino
Ms. Pac Man (Atarisoft)	Atari 800 XL	*	121.640	Gualtiero Berra - Desio (MI)
Ms. Pac Man (Atarisoft)	CBM 64	2	9.240	Alberto Meloni - Limito (MI)
Munch Man (Solar S. Sot.)	CBM 64	*	130.080	Renato Fornasero - Caltanisetta
Munch Man (Texas)	TI 99/4A	2	174.150	Lorenzo Martini - Rovereto (TN)
Neptune	CBM 64	*	490.244	Giuliano Balbi - Ravenna

TITOLO	COMPUTER	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
(E. Software Company)				
Nibly (Reimuth)	CBM 64	=	20.733	Giuseppe di Stefano - Catania
Night Mission Pinball (Sub Logic)	CBM 64	=	1.463.370	Luca Serra - Portogruaro (VE)
N. Sub (Sega)	SC 3000	*	65.500	Federico Mantovani - Isola Rizza (VR)
Necromancer (Synapse)	CBM 64	*	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Oil's Well (Sierra Line)	CBM 64	*	58.640	Giuseppe Signoretta - Torino
Ollie's Follies (Fanda)	CBM 64	1	8.000	Giuseppe Signoretta - Torino
Omega Race (Bally Midway)	CBM 64	1	231.000	Marco Lenzi - Livorno
Omega Race (Commodore)	VIC 20	*	379.500	Valeriano Vidili - Roma
O'Riley's Mine (Datasoft)	CBM 64	1	655.900	Luca Fiocchi - C. Monti (RE)
Orsacchiotti (Programs)	CBM 64	FG	300.450	Mauro Pitone - L'Aquila
Pac Man (Atarisoft)	CBM 64	1	86.840	Franco Merenzi - Foligno (PG)
Pac Man (Atarisoft)	VIC 20	1	19.220	Michele Toddè - Genova
Park Patrol (Activision)	CBM 64	2	990.010	Giuseppe Signoretta - Torino
Parsec (Texas)	TI 99/4A	=	999.700	Enrico Carrara - Bergamo
Pegaso (Load'n'Run)	CBM 64	FG	546.660	Alessandro Stecchi - Firenze
Pengo (Atarisoft)	Atari 800XL		1.401.950	Giulio Marini - Pisa
Pengo (Colosoftware)	CBM 64	=	309.600	Chiara Montuori - Baiano (AV)
Petch (Colosoft)	CBM 64	1	177.000	Fabio Perolio - Torino
Phantom Attack (Mastertronic)	VIC 20	*	2.518.247	Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
Pharaohs Curse (Synapse)	CBM 64	=	9.170	Fabio Monaci - Frascati (RM)
Pitfall I (Activision)	CBM 64	=	84.129	Andrea Lavato - Verona
Pitfall II (Activision)	CBM 64	FG	199.000	Gianni Manicardi - Modena
Pit Stop 2 (Epyx)	CBM 64	2	01:17	Francesco Nuzzi - Scandicci (FI)
Pole Position (Atarisoft)	Atari 800XL	1	110.950	Sacha Giannelli - Città di Castello (PG)
Pole Position (Atarisoft)	CBM 64	=	112.750	Roberto Vellaccio - Pescara
Pole Position (Atarisoft)	Zx Spectrum	1	67.200	G. Battista Porini - Verbania Intra (NO)
Pooyan (Datasoft)	CBM 64	*	3.702.050	Alessio Roic - Roma
Popeye (Parker)	Atari 800XL	*	319.420	Daniele Fazio - S. Agata Militello (ME)
Popeye (Parker)	CBM 64	1	114.780	Ivan Gusmini - Cazzaniga (BG)
Popeye (Parker)	TI 99/4A	*	94.060	Claudio Rizzo - Roma
Potty Pigeon (Silver Moon)	CBM 64	*	13.870	Antonio Gerli - Milano
Preppie (Adventure I.)	Atari 800XL	=	22.420	Dario Pozzi - Milano
Psssst (A.C.G.)	Zx Spectrum	*	312.515	Luigi Liccione - Latina
Q* Bert (Parker)	Atari 800XL	*	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Q* Bert (Parker)	CBM 64	1	116.675	Franco Cormaggi - Torino
Q* Bert (Parker)	TI 99/4A	*	20.195	Claudio Rizzo - Roma
Quo Vadis (Softek Int.)	CBM 64	=	18.150	Gabriele Gresta - Arezzo
Radar Rat Race (Commodore)	CBM 64	*	102.200	Marco Brera - Pray Biellese
Radar Rat Race (Commodore)	VIC 20	*	244.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
Raider of Cursed (Arcade)	Zx Spectrum	=	11.480	Giovanni Carbonara - Triggiano (BG)
Raid on Fort Knox (Commodore)	CBM 64	*	5.290	Fabrizio Mamolo - Udine
Raid on Fort Nox (Commodore)	VIC 20	1	11.729	Antonio Provenzano - Castrignano dei Greci
Raid Over Moscow (Access)	CBM 64	=	555.200	Stefano Orsi - Alessandria
Rainbow Walker (Synapse)	CBM 64	1	77.969	Antonio Signoretta - Torino
Rally Driver (Hill Mc Gibbon)	ZX	2	08:46	Matteo Galiazzo - Genova
Rat Race (Commodore)	VIC 20	*	32.580	Stefano Bollani - Firenze
Revenge of Mutant Camels (Llamasoft)	CBM 64	*	265.171	Loris Piccinbato - Solaro (MI)

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	COMPUTER	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
River Raid (Activision)	Zx Spectrum	•	149.480	Mario Pieri - Firenze
Road Race (Commodore)	VIC 20	1	12.55 Km	Eros Piermatti - Foligno (PG)
Robin Hood (English Soft.)	Atari 800XL	•	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
Sabre Wulf (Ultimate)	Zx Spectrum	=	515.365	Daniele Zambrini - Imola (BO)
Saucer Attak (AlexSoft)	CBM 64	=	96	Salvatore Marinaro - Margherita di S. (FG)
Save New York (Creative Soft)	CBM 64	1	860	Alessandro Miccolini - Faenza (RA)
Shaft Miner (Erregisoft)	CBM 64	=	29.590	Gabriele Gresta - Arezzo
Sea Wolf (Commodore)	CBM 64	1	77.400	Cosimo Curini - Pisa
Siren City (Interceptor)	CBM 64	=	11.900	Fabio Monaci - Roma
Sir Pent (CSP Microgame)	VIC 20	•	60.610	Damiano Genovese - Ladispoli (Roma)
Ski Race (Commodore)	CBM 64	1	332.730	Luigi Contiello - Napoli
Skramble (Anirog)	CBM 64	1	183.430	G. Luca Mercuri - Foligno (PG)
Sky (Commodore)	CBM 64	•	351.050	Emanuele Nibi - Roma
Slinky (Cosmi)	Atari 800XL	•	9.600.000	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
Sneggit (Texas)	TI 99/4A	•	22.980	Fabrizio de Leo - Marino (Roma)
Snokie (Funsoft Inc.)	CBM 64	•	17.360	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Solo Flight (Microprose S.)	Atari 800XL	1	18.060	Stefano Fattore - Milano
Solo Flight (Microprose)	CBM 64	1	16.280	Marco Donnini - Varese
Sorcery (Virgin)	CBM 64	2	11.100	Giuseppe Signoretta - Torino
Space Pilot (King Soft)	CBM 64	1	538.100	Stefano Livian - Santena (TO)
Space Raiders (Psion)	Zx Spectrum	•	7.890	Luca Tedeschi - Napoli
Space Taxi (Muse)	CBM 64	1	488,99	Federico Izzi - Roma
Spare Change (Bronderbund)	Apple II E	=	999.800	Enrico Borsalino - Cuneo
Spelunker (Atarisoft)	Atari 800XL	•	267.750	Mario Pastore - Napoli
Squish'em (Sirius)	CBM 64	1	72.420	Massimo Salvati - Roma
Star Battle (Commodore)	CBM 64	•	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
Star Battle (Commodore)	VIC 20	1	23.920	Eros Piermatti - Foligno (PG)
Star Jacker (Sega)	SC 3000	•	171.047	Leonardo Luccone - Roma
Star Post (Commodore)	VIC 20	•	618.400	Marcello Guerzoni - S. Felice S.P. (MO)
Star Trek (Sega)	Atari 800XL	1	537.500	Massimo Boscolo - Treviso

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Star Trek (Sega)	CBM 64	1	114.000	Andrea Camilli - Mestre (VE)
Stellar Wars (Commodore)	C 16	1	2.050	Efrem Castelnuovo - Lecco (CO)
Suicide Strike (Tronix)	CBM 64	=	457.000	Massimo Salvati - Roma
Super Alien (Commodore)	VIC 20	•	15.400	Marco Antonellis - Maccarese (Roma)
Super Bunny (Datamost)	CBM 64	1	1.620	Marco Donnini - Varese
Super Corsa (Linguaggio Macchina)	CBM 64	FG	52.830	Leonardo Raso - Roma
Super Pipeline (Task Set)	CBM 64	•	212.785	Claudio Melchior - Udine
Super Smash (Commodore)	VIC 20	•	9.470	David Genovese - Ladispoli (Roma)
Survivor (Ewing Soft.)	CBM 64	•	451.060	Massimo Antinori - Milano
Tapper (Midway Co.)	CBM 64	•	1.269.125	Antonio Macciò - Perugia
Tetra Horror (Spectravideo)	SVI 328	2	388.250	Andrea Pozzan - Arzignano (VI)
TI Invaders (Texas)	TI 99/4A	•	16.083	Massimiliano Ferrari - Roma
Toy Bizarre (Activision)	CBM 64	=	655.320	Flavio Tellatin - Rosà (VI)
Tooth Invaders (Commodore)	CBM 64	=	34.898	Massimo Tabasso - Savigliano (CN)
Tornado (Quicksilva)	VIC 20	•	23.410	Luciano Adamo - Catania
Track & Field (Konami)	CBM 64	1	997.200	Giuseppe Signoretta - Torino
Trashman (New Gener.)	CBM 64	1	4.710	Luca Donnini - Varese
Trout (Sirius)	VIC 20	•	99.990	Damiano Genovese - Ladispoli (Roma)
Tutankhamun (Micormania)	ZX Spectrum	=	110.062	Daniele Zambrini - Imola (BO)
Underwurlde (Ultimate)	ZX Spectrum	2	62.097	Paolo Perrotta - Lecce
Vortex (Interceptor Soft.)	CBM 64	•	99.950	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Warrior Of Zypar (Synapse)	CBM 64	2	1.567	Giuseppe Signoretta - Torino
Whistler's Brother (Broder B.)	CBM 64	1	12.800	Luca Donnini - Varese
Wizard (Random Access)	CBM 64	•	15.300	Giuseppe Signoretta - Torino
Zaxxon (Datasoft)	Atari 800XL	•	111.600	Andrea Vismara - Milano
Zaxxon (GCS)	CBM 64	•	2.131.900	Massimiliano Mellano - Fossano
Zaxxon (Sega)	CBM 64	•	1.009.903	Andrea Salvai - Vinovo (TO)
Zeppelin Rescue (Interc. Soft.)	CBM 64	•	220.000	Massimo Antinori - Milano
Zodiac (Anirog Soft.)	CBM 64	2	4.789.470	Antonio Marciano - Catona (RE)
Zzomm (Imagine)	Zx Spectrum	•	263.460	Salvatore Cosentino -Catania

Dalla grande edicola Jackson
Tutto sull'hobby e home computer

La guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames. La più eccitante, divertente, istruttiva rassegna del settore.
11 numeri all'anno: **L. 4.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 33.000**

Il mondo delle 7 note in versione ... elettronica. Con test strumentali, novità e analisi del mercato, servizi speciali.
11 numeri all'anno: **L. 4.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 35.000**

ELETTRONICA HOBBY

Il nuovo fai da te per l'hobbista elettronico, con progetti sempre nuovi e originali da realiz e divagazioni sul mondo dei micro computer.
12 numeri all'anno: **L. 5.500** a numero
Abbonamento: **L. 32.000**

PERSONAL SOFTWARE

Aspetti e problemi del software per personal computer, programmi, giochi e sistemi operativi.
11 numeri all'anno: **L. 4.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 39.000**

Quando l'informazione fa testo

In busta chiusa inviate questo coupon a: Gruppo Editoriale Jackson via Rosellini, 12 - 20124 Mi

☐ Desidero ricevere GRATIS un numero della Rivista ____________
____
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)

☐ Inviatemi GRATIS il Catalogo della Biblioteca JACKSON (allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)

Nome ____________
Cognome ____________
via ____________
CAP ______ Città ____________

COME METTERE D'ACCORDO UN DO CON UN BIT.

No, non è fantascienza. Stiamo solo parlando delle fantastiche tastiere elettroniche Antonelli. Una novità che ti permette di dialogare con l'interfaccia di un computer per comporre, memorizzare e riascoltare tutta la musica che vuoi. E questo è solo l'inizio. Le tastiere elettroniche Antonelli sono una vera orchestra con tantissimi strumenti e voci diverse, possono essere collegate a impianti hi-fi per ottenere una fedeltà e una potenza di suono mai viste. In più sono facili da usare e belle da mostrare agli amici. Il prezzo? Questo sì è da fantascienza: da L. 250.000 (IVA esclusa).

Vuoi sapere di più sulle tastiere elettroniche Antonelli?

Compila e spedisci questo coupon a: ANTONELLI
Via Filottrano - 60027 Osimo (AN). Riceverai un completo catalogo.

NOME ______ COGNOME ______

VIA ______ N° ______

CAP. ______ CITTA' ______

MUSICA E CREATIVITÀ, DA SEMPRE

Antonelli 2614 STEREO

B COMMUNICATIONS

il mercato

I GIOCHI DEL MESE: BESTSELLER E NOVITÀ

TITOLO	MARCA	COMPATIBILITÀ	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
A VIEW TO A KILL	DOMDARK	ZX/64	29.000	33.000	
ALIEN 8	ULTIMATE	ZX		10.000	
ATIC ATAC	ULTIMATE	ZX		8.000	VG 21
BASKET INTERN.	COMMODORE	64	41.000	45.000	
BEACH HEAD II	U.S. GOLD	64			
BMX RACERS	MASTERTRONIC	64/ZX	7.900		VG 23
BRUCE LEE	DATASOFT	64/XL	28.000		VG 21
CYCLONE	VORTEX	64/ZX	25.000		VG 27
D-DAY	VORTEX	64	25.000		VG 29
DALEY TH. SUPER TEST	OCEAN	ZX/64/AM			
DAMBUSTER	U.S. GOLD	ZX/64	25.000	30.000	
DEUS EX MACHINA	AUTOMATA U.K.	ZX		15.000	VG 26
DRAGONTORC OF AVALON	HEWSWON	ZX	25.000		VG 30
DROPZONE	U.S. GOLD	XL/64			
DUN DARA CH	GARGOYLE GAMES	ZX			
ELITE	FIREBIRD	64			
EXODUS ULTIMA III	ALL AMER. ADVENT.	XL/64			
FIVE A SIDE FOOTBALL	ANIROG	64			
FLIGHT SIMULATOR II	SUB LOGIC	64/AP/IBM		25.000	
FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE	ZX/64			
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	OCEAN	ZX/64			VG 31
FULL THROTTLE	ACCESS	ZX		10.000	VG 25
GHETTO BLASTER	VIRGIN	64			
GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	64/ZX	32.000		VG 23
GHUST BUSTER	SUNRISE	CBM	76.000		VG 23
GLADIATOR	MICRO-GEN	ZX			
GLASS	QUICKSILVA	ZX			
GRYPHON	QUICKSILVA	CBM	25.000		
GYRON	FIREBIRD	ZX/64	30.000	35.000	VG 30
HIGHWAY ENCOUNTER	VORTEX	ZX			
HUNTER KILLER	PROTEK	ZX	24.000		VG 24
INTERNAT. BASKETBALL	ELITE	ZX/AM			
INTERNATIONAL KARATÈ	SYSTEM 3	64/ZX/AM			
JUGGERNAUT	CRL	ZX			
JUMP JET	ANIROG	64			
JUNGLE HUNT	ATARI	A/XL	79.000		VG 18
JUNO FIRST	SONY	MSX	49.000		
KENNEDY APPROACH	U.S. GOLD	64			
LAZY JONES	TERMINAL SOFT	ZX		15.000	VG 26
M.U.L.E.	ELECTRONICS ARTS	64/XL	39.000		VG 24
MAD PROFESSOR	CREATIVE	64			
MATSER OF THE LAMPS	ACTIVISION	CBM 64	26.000	32.000	
MATCH DAY	OCEAN	ZX		15.000	VG 26
METABOLIS	GREMILIN GRAPH.	ZX			
MIND STRIKE	MATTEL	LU	49.000		VG 18
MISSION IMPOSSIBLE	EPYX	64	55.000		VG 25
MONACO G.P.	SEGA	SC	61.500		
NODES OFD YESOD	ODIN	ZX			
OBELIX	ATARI	A	59.000		VG 24
OMEGA RACE	COLECO	C	79.000		VG 25
ON COURT TENNIS	ACTIVISION	64	26.000	32.000	
ONE ON ONE	ELECTRONICS ARTS	64	38.000		VG 21
PAST FINDER	ACTIVISION	64	26.000	30.000	
PIT STOP 2	EPYX	64	55.000		VG 27
POLE POSITION	U.S. GOLD	CBM	25.000		VG 11
PROFANATION	GREMLIN GRAPH.	ZX			

APPLE; AD = ADAM; **AM** = AMSTRAD; **C** = COLECOVISION; **I** = INTELLISION; **LE** = LEONARDO; **M** = MSX; **P** = VIDEOPAC PHILIPS; **S** = SUPERCHARGER STARPATH; **V** = VECTRX; **Vi** = VIC 20; **XL** = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = CBM 64; **TI** = TI 99/4A.

TRADUZIONI & CONVERSIONI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIBILITA':	P.LIST:	P.MEDIO	PROVA:
ARCADIA	VIRGIN	AZIONE	64/ZX/Vi			VG 16
AUTOMANIA	MIKRO-GEN	AZIONE	64/ZX			
BEACH HEAD	ACCESS		64/ZX	25.000		VG 23
BEAM RIDER	ACTIVISION	SPAZIO	A/C/I/64/XL	94.000	90.000	VG 13
BMX RACERS	MASTERTRONIC	SPORT	64/ZX			VG 23
BRUCE LEE	DATASOFT	AVVENTURA	XL/64			VG 21
BUCK ROGERS	SEGA	SPAZIO	64/M			
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GUIDA	A/C/I	69.000	65.000	VG 20
BURGERTIME	MATTEL	AZIONE	A/C/I/64	69.000	65.000	VG 10
CARNIVAL	COLECO	AZIONE	A/C/I	52.000	40.000	VG 6
CENTIPEDE	ATARI	AZIONE	A/I/XL	39.000	60.000	VG 10
CHILLER	MASTERTRONIC	AZIONE	64/M			
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A/64/TI/XL	97.000	95.000	VG 13/27
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A/I/64	39.000	50.000	VG 2
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A/64	34.000	55.000	VG 13
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	A/C/TI/AD	62.000	60.000	VG 5
DONKEY KONG JR.	COLECO	AZIONE	C/AD/XL	72.000	62.000	VG 16
ENDURO	ACTIVISION	GUIDA	A/64	92.000	90.000	VG 10
FALCON PATROL II	VIRGIN	AZIONE	64/ZX			VG 23
FATHOM	IMAGIC	AZIONE	A/I	59.000	55.000	VG 12
FINDER KEEPERS	MASTERTRONIC	AVVENTURA	64/ZX/M			VG 29
FLIGHT SIMULATOR		SIMULAZ.	ZX/64/M			VG 4
FLIP & FLOP	FIRST STAR		64/XL	49.000		VG 18
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD		ADVENTURE	ZX/64			VG 31
FROGGER	PARKER	AZIONE	A/I	79.000	65.000	VG 5
GHOST TOWN		ADVENTURE	ZX/TI			VG 21
GIVE MY REGARDS TO BRODWAY		AZIONE	ZX/64			VG 31
GORF	COLECO	SPAZIO	A/C/64	52.000	40.000	
GORF	COLECO	SPAZIO	A/C/64	52.000	40.000	
H.E.R.O.	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64/M/XL/ZX	94.000	90.000	VG 16/25
HAPPY TRAILS	ACTIVISION	GUIDA	A/I	25.000	30.000	VG 10
ILLUSIONS	MATTEL	AZIONE	I/C	59.000	55.000	
JET SET WILLY		AZIONE	ZX/64/M			
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	A/I	25.000		VG 12
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A/64	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A/64	25.000	70.000	VG 19
KEYSTONE KAPERS	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64	90.000	80.000	VG 11
KONCK OUT	ELITE		ZX/64Y	22.000	25.000	
LADY BUG	COLECO	LABIRINTO	C/I	52.000	50.000	VG 12
LILLY ADVENTURE	HOMEVISION	AVVENTURA	A/C	35.000	20.000	
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	A/C/I	69.000	65.000	VG 21
MINER 2049er		AZIONE	C/A/AD			VG 29
MISSILE COMMAND	ATARI	SPAZIO	A/XL	59.000	25.000	VG 3
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A/I	39.000		VG 16
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A/C	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A/I	40.000	/	
MS. PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/XL	39.000		VG 9
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I/C	49.000	45.000	VG 10
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/I/XL	39.000	75.000	
PITFALL I	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/AD/64	94.000	90.000	VG 1
PITFALL II	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/AD/XL/64/M	94.000	90.000	VG 15
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	A/XL	39.000	80.000	VG 11
RIVER RAID	ACTIVISION	AZIONE	A/C/I/64/ZX	92.000	70.000	VG 6
SORCERY	VIRGIN	AVVENTURA	ZX/64/M			VG 21
SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	SPAZIALE	A/64	92.000	90.000	VG 17
STOP THE EXPRESS		AZIONE	ZX/M			VG 24
TURMOIL		AZIONE	ZX/Vi			VG 27
WORM WHOMPER	ACTIVISION	AZIONE	A/I	39.000	30.000	VG 15
ZAXXON	COLECO	SPAZIO	C/64/M	72.000	60.000	VG 12
ZENJI	ACTIVISION	STRATEGIA	C/AD/64/ZX/XL	75.000	55.000	VG 24

TUTTO HARDWARE

CONSOLLE

MODELLO	PREZZO LI	PREZZO US
ACTIVATOR per ATARI	153.000	
ACTIVATOR per INTELLIVISION	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM con Super Controller	127.800	
BASE CREATIVISION	415.000	
BASE COLECOVISION	175.000	130.000
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	160.000	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	160.000	
COLECO/MODELLO TURBO con cartuccia	145.000	130.000
Consolle LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	150.000	
LUCKY KEYBORD tastiera alfanumerica	249.000	230.000
LUCKY tastiera musicale	199.000	
LUCKY espansione di memoria	145.000	
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	280.000	
MODULO INTELLIVOICE	99.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	165.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	300.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	
SUPERCHARGER con cartuccia	95.000	
Consolle VECTREX	195.000	
VECTREX HARD CONTROLLER	80.000	

ACCESSORI

ACCESSORIO/JOYSTICK	PREZZO
Point Master - controllo competizione	39.000
Point Master - fuoco rapido	19.000
Point Master Quick	29.000
Rugger Joystick challenger	30.000
Wico - the boss controll	39.000
Mastertronic - Mastershot 1	15.500
Mastertronic - Mastershot 2	20.000
Mastertronic - Mastershot 3	39.000
Wico - powergrip	58.500
Wico - three way deluxe	64.000
Wico - Track ball	103.000
Wico - Philips adaptor	20.300
Wico - Apple adaptor	45.500
Wico - Keyprad per ColecoVision	54.500
Atari - AC Adaptor per VCS 2600	11.000
Atari - Paddle	26.000 (la coppia)
Atari - Super Controller	23.000
Atari - Kids Controller	18.000
Sony - Joystick senza filo comando e ricevitore	160.000
Sony - Joystick senza filo comando	79.000
Sony - Hyper shot per TRACK & FIELD	36.000

COMPUTER

MODELLO	PRODUTTORE	PREZZO NUOVO	PREZZO USATO	CARATTERISTICHE PARTICOLARI
BBC MICROCOMP.	Acorn Comp.	1.699.200		Collegabile in rete econet ha una entrata analogica ed un connettore per il collegamento di un second processor
ELECTRON	Acorn Computer	625.000		Con la risoluzione max sono ottenibili solo 2 colori
CPC 464	Amstrad	823.640		Uscita stereo con reg. tono e volume
APPLE IIC	Apple	2.831.250		Portatile
APPLE IIE	Apple	2.183.413		
800 XL	Atari	299.000		Con la grafica ad alta ris. sono ottenibili solo 2 colori
130 XE	Atari	373.000		Memoria Ram di 128 kbyte gestibile a blocchi. Completamente compatibile con Atari 800
V 20	Canon	873.000		Standard MSX - interfacce per stampante e registratore incorporato
VIC 20	Commodore	180.000	100.000	
CBM 64	Commodore	625.000		
CBM 64 EXECUTIVE	Commodore	2.285.000		Portatile con monitor 5" a colori incorporato
C 16	Commodore	242.000		
PLUS 4	Commodore	1.030.000		Software intregrato (su rom) file manager spreadsheet, wordprocessor
HC 7E	JVC			Standard MSX - Collegabile e lettore disco
M 10	Olivetti	1.320.000		Portatile con funzionamento a pile o a rete e con display incorporato. Peso 1.700 g.
VG 8000	Philips	555.000		Standard MSX
VG 8010	Philips	610.000		Standard MSX - possibilità di espansione della memoria oltre 128 K Ram
VG 8020	Philips	750.000		Standard MSX - interfaccia per la stampante incorporata
MPC 110	Sanyo			Standard MSX
SC 3000	Sega	435.000		È in commercio la versione a 64 tasti rigidi (SC-3000H)
MZ 821	Sharp	690.000		Con la massima risoluzione si possono ottenere due colori. Il testo è selezionabile ad 80 colonne
MZ 711	Sharp	790.000		Mod. 721, come 711 + reg. L. 900.000 Mod. 732 come 711 + reg. + plotter a colori L. 1.250.000
SPECTRUM	Sinclair R.	470.000		Versione a 57 tasti rigidi (Spectrum +) L. 550.000
ZX 81	Sinclair R.	120.000		
SPECTRUM +	Sinclair R.	550.000		
QL	Sinclair R.	1.200.000		Quattro programmi di utilità su microdrive interni alla confezione
HB 10	Sony			Standard MSX
HB 501 P	Sony			Standard MSX - incorporati registratore dati e joystick
HB 75	Sony	800.000		Standard MSX - a disposizione un databank personale incorporato per la gestione di varie informazioni
SV 318	Spectravideo	764.640		Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione fino a 144 Kb ram., 96 Kb rom
SV 328	Spectravideo	1.062.000		Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione espandibile fino a 144 Kb ram, 96 Kb rom
ESPRESS	Spectraviedo			Standard MSX - incorporato drive da 3,5
SVI 728	Spectravideo	810.000		Standard MSX - la memoria video occupa 16 Kbyte di ram. L'utente ne può utilizzare 64
HX 22	Toshiba	707.000		Standard MSX - WP incorporato
HX 10	Toshiba	470.000		Standard MSX - l'utente ha a disposizione 64 Kram
LASER 3000	Video Technology L	1.174.000		Testo selezionato da prog. ad 80 colonne compatibile CT/M ed Apple
CX 5M	Yamaha	1.330.000		Standard MSX - music computer di elevate possibilità musicali interfaccia midi incorporata
YC 64	Yashica	716.000		Standard MSX

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

COMPRO Istruzioni complete in italiano del Programma SAM per commodore 64.
Telefonate o scrivete a: Becchi Alessandro - P.le Garibaldi n. 6 - 50038 Scarperia (FI) Tel. 055/8430230
VENDO **VIC 20** in blocco più registratore libro "impariamo il basic con il VIC 20", 2 cassette gioco, Joistik. Vendo inoltre (anche separatamente) espansione 8K RAM il tutto a L. 300.000
Francesco Palamtti - Via Cosimo Trinci n. 1 - Pistoia (PT) - Tel. 0573/21544
VENDO **Per Intellivision** le seguenti cartucce: Space Battle (imballo perfetto in garanzia) a L. 45.000 Triple Action (come sopra) a L. 25.000 SKIING a L. 40.000, FATHOM (affarone!!!) a L. 30.000, venture e ZAXXON a L. 40.000 cadauna
Telefonare ore 16 - Tel. 081/7560448
VENDO **Commodore VIC 20**, 8 mesi di vita, completo di istruzioni in italiano, trasformatore, cavetti COLLEG-T-V imballaggio e le seguenti cartucce: Jupiter Lander super Slot-Radar Rat Race - the count - pirate cove ed in più se le volete, oppure le vendo a L. 50.000 tutte le cartucce: Adventureland-Voo Doocastle - Dig Dug (Atari Soft) - Donkey Kong Catariloft) - P.S.
Causa della vendità motivi di salute (ho passato in ospedale quasi un anno e forse ci torno).
Vendo il tutto a L. 250.000, trattabili (valore il tutto L. 450.000). Annuncio sempre valido - rintracciabile a tutte le ore.
Telefonare al 080/583041 - Via Peucetia 38/C - 70126 BARI
Gassi Giangiuseppe - BARI
P.S. Le cartucce hanno istruzioni di imballaggio originale.
VENDO **Commodore 64** con registratore Joystick e più di 200 programmi a 470.000. Vendo inoltre, anche separatamente, VIC 20 e ATARI VCS 2600 con 4 cassette a 250.000. Tutto in perfetto stato.
Tosolini Roberto - Via Calvario, 2 - 33010 Cassacco (VD) - Tel. 0432/854030
VENDO Causa passaggio a sitema superiore, vendo **SINCLAIR ZX SPECTRUM 48Kbyte** nuovissimo (agosto '84), usato poco, con imballaggio originale, cassetta dimostrativa, manuali d'uso in italiano ed inglese, cavetti ed alimentatore. Vendo inoltre con esso registratore **SHARP RD-620DS** (settembre '84), una sessantina di programmi vari e, in regalo, varie riviste. Il tutto a L. 420.000 (anche trattabili).
Telefonare ore pomeridiane solo se veramente interessati.
Alessandro Fincato - Via Roma, 102 - 36022 Cassola (VI) - Tel. 0424/83005
Grazie della pubblicazione
VENDO **VIC-20 + EXP 8K** mai usata + cartuccia gioco adventureland con mappe + 60 giochi in L.M. + Libro listati originali francesi + libro "alla scoperta del VIC-20 + eccezionale word processor in L.M. tra i giochi Pac-Man + Slalom - A Mouk Scramble.
Regalo riviste. Prezzo ottimo
Telefonate!! Massima serietà

Per le vostre inserzioni sul mercatino dell'usato: ritagliate il tagliandino azzurro e incollatelo su una cartolina postale ricordandovi di specificare il vostro indirizzo, il numero di telefono e l'orario in cui è possibile rintracciarvi.

Andrea Orciuolo - LGT. Dante 286 - 00146 ROMA - Tel. 5573720 ore pasti
VENDO causa cambio sistema tutti i giochi della Starpath per supercharger a prezzi bassissimi. Tutto perfetto. Imballo e istruzioni originali. Miori Tarcisio - Via Virgilio, 53 - 38066 Riva del Garda (TN).
Miori Tarcisio - Via Virgilio, 53 - 38066 Riva del Garda (TN)
VENDO **Consolle Intellivision** in ottimo stato quasi nuovo con otto cassette: FROGGER (Parker), Baseball, Mouse trap e Venture (CBS), TRON Deadli Disc, Sharp Shop, Triple Action, Tennis. Tutto a sole lire 300.000 trattabili.
Carli Massimo - Via B.da Garofolo n. 5 - 45100 Rovigo - Tel. 0425/30703
Cara Redazione, è la seconda volta che scrivo, la prima non ho avuto risposta, (scrivendo a VG) ed ora ho scritto a voi; sperando di avere una risposta!
Come si fa ad iniziare il DECATHLON-ACTIXISION? (per C 64).
Saluti e complimenti per le riviste.
Sebastiano Alemanno - Corso Italia 314 - 74100 Taranto
VENDO **ATARI VCS CX 2600** quasi nuovo, usato pochissimo, completo di alimentatore, 2 Joys Ticks e vari libretti di istruzione + 6 magnifiche cartucce - Gioco, tra cui Tutankham Mario Bros, Dragonfire, Fathom, MISS PAC-MAN, ecc. All'acquirente regalo cartuccia space invaders!
Vendo inoltre computer SINCLAIR Z + 81, buone condizioni, completo di alimentatore, cavetti e manuale istruzioni, a prezzo eccezionale!
Liverani Marco - Via Guido Reni n. 75 - 10136 Torino - Tel. 011/306363
VENDO **ATARI VCS 2600 + 20** cartucce (River Raid, Vanguard, Combat, Indy VOO, Pitfall, Adventure, Demon Attack Raiders of the Cost Ark, Missele Command, ET, yars Revenge, Superman Jungle Mont, Defender, Star Voyager, Super Brekout Munted House, Video Olympics, Skiiwco, Pele's Soccer) tutto a lire 500.000 mila trattabili + Monopole × Brekout + Manopole per in DV 500 e un Goxstik.
Telefonare a Gabriele - Tel. 02/600300 ore serali 20-21
O scrivere a Gabriele Casati via Gluck 21 20125 MILANO.
VENDO **CONSOLLE ATARI VCS 2600** con 4 cassette (SPACE INVADERS, JUNGLE HUNT, GOLF E STAR RAIDERS) e 2 joystick a L. 160.000, E consolle LEONARDO con 1 cassetta a L. 105.000, oppure in blocco ambo le consolles L. 240.000. ASSICURO E RICHIEDO MASSIMA SERIETÀ.
Roberto Micucci - Via San Rocco n. 14 - Paola (Cosenza) - Tel. 0982/2091 - Telefonare ore pasti.
VENDO **Programmi per ZX SPECTRUM 48 K. RAM.** Posseggo oltre 500 titoli fra cui numerosissime novità inglesi come "Match Day". "Match Point". "Devs Ex Machina". "Mugsy". "Hulk". "Turbo Tape". "Raid Over Moskov". "Karate". "Rocky Horror Show". "Trash Man". E tantissimi altri. I prezzi sono irrisori.
Telefonare preferibilmente ore pasti
Giovanni Gasperl - Via Carducci 1 - 80026 Casoria (NA) - Tel. 081/7580753
CAMBIO **Intellivision + computer Adaptor = 6 Cartridges** (Mission ×, Burger Time, swords and seppents, A.D.&D., Soccer, Scooby Doo) con Floppy Disk driver 1541 per C. 64 anche usato. Oppure vendo il tutto a L. 400.000 trattabilissime.
Marco Sarchi - Via Rainoldi 19 - 21100 Varese - Tel. 0332/233558
VENDO **Grammi utility** - giochi - music 1 per CBM64 Su cassetta ed anche su listati. Inoltre vendo listati per: ATARI, ZX Spectrum, VIC 20, Ti - 99/41.
Scrivere a: Umberto Tuccini - Via Raffaele Perticarà n. 57 - Montefortino (I.P.)
Tuccini Umberto - Via Raffaele Perticarà - Tel. 0736/969337 (Reperibile dalle 14 alle 18 esclusi i festivi).
CERCO Possessori di commodore 64 per fondare club o scambiare programmi.
Cerco soprattutto adventures in italiano o tradotti. Pago bene!
Saitta Alessio - V.le Somalia 35 - 00199 Roma - Tel. 8385868
VENDO **Monitor** fosfori verdi nuovo a lire 100.000 per commodore 64 e VIC 20. Assoluta onestà.
Christian La Monaca - Via Goethe 104 - Bergamo - Tel. 035/254233
VENDO **Consolle intellevision** in ottimo stato più 18 cassette compatibili (Mattel-Coleco-Imagic) completo di mascherine e istruzioni a lire 480.000. Prezzo di listino 20 Settembre 1985 L. 860.000.
Gabriele Pedullà - Corso d'Italia 83 (ROMA) - Tel. 06/865018

DA OGGI È MUSICA

Musica dal calcolatore, musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica SOUND BUGGY, e la tastierina musicale SIEL da sovrapporre a quella alfanumerica, il tuo Commodore 64 si trasforma in un'autentica band.

Se sei già esperto di musica SOUND BUGGY ti porterà alla perfezione. Se sei un principiante diventerai, in pochi giorni, concertista e arrangiatore, comporrai musica tua e potrai ascoltarla in una perfetta registrazione elettronica, collegandoti a ogni impianto stereo, videotelevisivo, monitor C 64.

UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario software di SOUND BUGGY potrai eseguire o comporre su 24 ritmi (12 preregistrati), disporrai di ben 28 timbri strumentali (14 preregistrati), potrai correggere, migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia MIDI, SOUND BUGGY comunica anche con expander, sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY è un vero prodigio dell'elettronica al servizio della tua creatività musicale.

TUTTA LA MUSICA A COMANDO

SOUND BUGGY mette a tua disposizione strumenti, ritmi tempi, accordi, arpeggi, effetti mixati. Basta seguire a video le semplici istruzioni del suo sofisticatissimo software. Ad esempio il Song Edit, che si può considerare il cuore del SOUND BUGGY, consente di intervenire in tempo reale sui parametri relativi a: Solo, Rhythm, Accompaniment, Sequencer.

Spia luminosa di corretta alimentazione

Volume per la batteria elettronica

Volume per la parte orchestrale

Volume generale

SIEL
POWER
RHYTHM
ACCOMP.
MASTER
SOUN

MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO

Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto, è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY, la minitastiera SIEL, il software.

PER TUTTI CON

SOUND BUGGY

Questa Cedola rappresenta l'unico modo di ordinare SOUND BUGGY, e riceverlo completo di tastierina e di programmi su disco e cassetta.
Ritagliala e spediscila subito.
Usufruirai dello speciale prezzo bloccato fino al 31.12.85.

CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY

Da inviare in busta chiusa a: **"Filodiretto SIEL"**
SIEL Società Industrie Elettroniche s.p.a.
CASELLA POSTALE 10823 - 20124 MILANO MI

☐ Sì, desidero acquistare SOUND BUGGY, la vostra unità periferica per C 64. Speditemela contrassegno completa di **minitastiera, pacchetto software** sia su disco che su cassetta, **libretto istruzioni** al prezzo speciale di L. 185.000 (incluse L. 27.650 IVA e L. 3.750 di spese postali). È inteso che il mio SOUND BUGGY sarà protetto da **Garanzia per 1 anno.**

Nome ____________________ Cognome ____________________

Indirizzo ____

CAP ____________________ Località ____________________

Data ____________________ Firma ____________________
(per i minori occorre quella del genitore)

nuovidea

AIVA SCOREBOARD

DATA DEL RECORD ____

GIOCATORE

NOME: ____ SIGLA: ____

DATA DI NASCITA: ____ TEL: ( ) ____

VIA: ____ CAP: ____

CITTÀ: ____ (PROV.) ____

NOTE: ____

SALA GIOCHI (o BAR, o ...)

NOME: ____

VIA: ____

CITTÀ: ____ CAP: ____

TEL: ( ) ____ GESTORE: ____

NOLEGGIATORE: ____

ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE: ____

1° TEST: ____ TEL: ( ) ____

2° TEST: ____ TEL: ( ) ____

GIOCO

NOME: ____ CASA: ____

PUNTEGGIO: ____

LIVELLO DIFFICOLTÀ: ____

VITE INIZIALI: ____

VITE EXTRA: ____

N° QUADRI SUPERATI: ____

TEMPO IMPIEGATO: ____

NOTE: ____

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Ricordatevi di allegare la foto al tagliando: scotch o colla sono l'ideale! Aspettiamo i record.

NOME ____ COGNOME ____

INDIRIZZO ____

ETÀ ____ CITTÀ ____

GIOCO

MARCA ____

SISTEMA (BASE) ____

PUNTEGGIO O RECORD ____

NOTE ____

DATA ____ FIRMA ____

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

NOME ____ COGNOME ____

INDIRIZZO ____

ETÀ ____ CITTÀ ____

GIOCO ____

MARCA ____

SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA) ____

COMPUTER (MODELLO E MARCA) ____

PUNTEGGIO O RECORD ____

NOTE ____

DATA ____ FIRMA ____

HIT GAMES

nome ____ cognome ____

DA CASA

	TITOLO	CASA PRODUTTRICE	COMPATIBITÀ CONSOLLE/COMPUTER
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

DA BAR

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

ETÀ ____ INDIRIZZO ____

dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

Rita Bonelli, Luciano Pazzucconi, Fabio Racchi
COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ
Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.
cod. 427B Pag. 336
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence
TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64
L'arte della buona programmazine alla portata di chiunque possegga un Commodore 64.
cod. 575D Pag. 176
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX, che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.
cod. 417D Pag. 216
Lire 20.500

Brian Lloyd
I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4
Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.
cod. 423B Pag. 168
Lire 16.000

Rodnay Zaks
IL TUO PRIMO COMPUTER
Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.
cod. 351D Pag. 240
Lire 25.000

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso **spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________
n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.
ORDINE MINIMO L. 50.000

VENDO vera occasione. Come nuovo Personal computer Sega SC-3000 H con cartuccia Basic 3° livello B + Registratore il tutto com enuovo 3 ore di funzionamento al prezzo di 400.000
Litterio Tranchina - Via Romania 1 - 00040 Cecchina (Roma) - Tel. 06 - 9341649 (ore pasti cena)
VENDO **VIC 20** + 6 cartridge e 16 cassette e una assetta con circa 60 giochi il tutto a L. 100.000, telefonare ore pasti.
Adriano Scatolini - Via Bovio 25 - Montecatini Terme - Tel. 78700
VENDO ATARI 800 XL, tavola grafica, registratore Atari 1010, 2 cassette giochi. Su cartuccia: MS. Pacman, Pengo, Donkey Kong Junior. Imballi e garanzie originali + 2 libri. Tutto al prezzo pazzesco di L. 700.000 trattabili!
Pensa Gianni - Via Pradalago 10 - M. di Campiglio (TN) - Tel. 0465/42726
VENDO 2 × Spectrum 48 K + 2 libri + un centinaio di programmi originali. Imballi originali. Tutto a L. 350.000 trattabili.
Penasa Gianni - Via Pradalago 10 - M. di Campiglio (TN) - Tel. 0465/42726
OCCASIONISSIMA vendo (solo per zona di Brescia e se invece venite da fuori dovete impegnarvi voi a venire qui) **Base Colecovision** + 5 cartucce: War Games - Donkeykong - Lady Bag - Wing War Mouse Trap +) oystick Super Action Controller con Football + Rocky + Frontline.
E inoltre a chi compra tutto in blocco regalo dico Regalo Base Atari con 10 cartucce: River Raid - Pitfall - Combat - Fathom - Freeway - Moonpatrol - Space Invader - Megamania - Peles Soccer - Star Raiders (con relativo Joystick per l'ultimo gioco). Tutto per la cifra di L. 600.000 trattabili.
Barbieri Paolo - Via Carmine 39 - 25122 - Brescia - Tel. 030/44780 (ore pasti e solo se veramente interessati)!
VENDO **VIC 20**, con trasformatore nuovo, imballo, come nuovo + 4 cartucce (scacchi - cosmic gruncher - mission impossible adventure - gorf) + 3 cassette (Space Escort - Multitron - Car Races) + 1 cassetta con 5 stupendi giochi + 1ª cassetta di Videobasic + 1 libro con 20 programmi vari tutti in Basic, + Registratore e Joystick Commodore a L. 350.000.
Fiorita Sebastiano - Via Giulio Petroni Traversa 106 n. 15 - 70124 Bari - Tel. 080/418230 - dalle 14.30 alle 18.00
CEDO **Consolle Atari 2600** completa di 2 paia di Joystick, alimentatore, e 8 cassette tra cui, pallavolo-calcio-combat-basket ecc. tutte in ottimo stato come del resto la Consolle (uno dei quattro Joystick è un po' malandato ma non fa niente perché funziona lo stesso), il tutto a L. 400.000 trattabili (il vero valore è L. 500.000)
Tel. 081/998784 - Telefonare ore pasti e serali
CERCO Ragazzi in possesso di uno **ZX Spectrum 48K** per fondare un club di "Spectrovideomaniaci", per la zona di ancona. Le iscrizioni sono aperte per il mese di settembre (dalle ore 13,30 alle 15).
Vignini Gianluca - Via Panoramica, 16 - 60124 Ancona.
VENDO **ATARI VCS 2600** + istruzioni + alimentatore + 2 Joistick + 2 Paddle + Pole position - Raiders of the Lost Ark - Ms. Pakman - Jungle Hunt - centipede - Vanguard - Battle zone - E.T - Pitfall - Super cobra - Action force - Megamania - Star Trek - Congo Bongo - Combat - Defender - Yars revence - Ski diver - star voyager - Space invaders - Pele Soccer. Tutto all'incredibile prezzo di L. 750.000
Telefono 081/7562568 - ore pasti e serali.
VENDO **VIC-20** (150.000) + Reg. dedicato (100.000) + Joystick (30.000) + 16K RAM di Esp. (50.000) + 6 Cartucce (200.000) + 10 Casette (80.000) + 4 libri per imparare il Basic (100.000).
Vendo sia in blocco che sciolto (valore del nuovo oltre 1.000.000. Vendo a 700.000 con in regalo un word processor).
Vaccari Giorgio - Salita dei Marsano n. 5 - Tel. 010/336512 - Genova-Nervi.
CAMBIO i seguenti giochi per spectrum: Alien 8, Knight Lore, Sabre Wulf, Beach Head, the hobbit, puamarama con almeno uno di questi altri giochi: The lords of the midnight, spider man, arrow of death, hunter killer e the wild bunch.
Ranon Romnerto - Via Tiziano 9 - Trichiana (BL) - Tel. 0437/754488
VENDO-SCAMBIO-COMPRO **Cassette-giochi per CBM 64, cerco soprattutto adventures tradotti e giochi complicatissimi o di successo sala giochi.**
Saitta Alessio - V.le Somalia, 35 - 00199 ROMA - Tel. 8385868
CERCO **Club Video Giochi** per CBM 64. Zona Roma
Saitta Alessio - V.le Somalia, 35 - 00199 Roma - Tel. 8385868
VENDO **VCS 2600** con 12 cartucce (Pitfall, Riverraid, Ms. Pacman, Defender, Asteroids, etc.) + Computer Spectravideo da collegare alla stessa consolle Atari. Il lutto in ottimo stato al prezzo di L. 350.000.
Mario Nunziato - Via Della Storta, 727 - 00123 - Roma - Tel. 3790120 o 3790355/Int. 471 (ore pomerigiane 15.30-19.30).
COMPRO **Espansione da 16K** per VIC 20 (in buono stato) o la cambio con cartucce gioco per VIC 20 (Cosmic - Cruncher, Radar Rat Race, Super slot, the count, adventure-land. Pin-ball spectacular).
Leone Giuseppe - Via Cavallotti n. 6 - Corato (BA)
VENDO Causa urgente bisogno soldi, CBM 64 + Manuale italiano + Cavetti + Registratore + Libro con due cassette per la programmazione + 60 giochi. Il tutto, nuovissimo e poco usato, cedo a L. 450.000
Pergolini Andrea - Via Cavour 40 - 47033 Cattolica (FO) - Tel. 0541/961016 dalle 15.00 alle 22.00
VENDO **Colecovision** in ottime condizioni con nove cartucce: venture, Zaxxon, Mousetrap, Mr. Do, Super cross force, frantic freddy, Spectron, Looping e Burger time. Prezzi trattabili
Via Musumeci 137 - 95128 Catania - Tel. 095/434273 - orari 21.00-22.30
CAMBIO **Cassetta video-gioco** Space Mission - (Leonardo) con Route 16.
Paolo Meini, di Siena - Via dei Termini n. 33 - Tel. 0577/42650 ore pasti
VENDO **base ATARI VCS** 2600 + 2 joystick, in ottime condizioni, L. 150.000
VENDO inoltre cartucce ATARI: PAC MAN L. 35.000 Space invaders L. 25.000 centipede L. 45.000 Realsport Tennis L. 45.000 Mario Bros L. 55.000 Dig Dug L. 45.000 oppure tutto in blocco L. 350.000 trattabili
Via Chevalley n. 4 - Torino - Tel. 011/3091762 dalle 15 in poi
CERCO le seguenti cassette per Coleco: Dech Laton - Monoswepper - Wing - War - Monkey accademi - Tankswar - Rolle venture - Gustbaster - tutte le cassette devono avere la custodia. Prezzi da decidere.
Via Annia 1 - Tel. 0431/71767 (UD)
COMPRO **'64** di 2ª mano non rovinato, funzionante con trasformatore e istruzioni in italiano a L. 200.000.
Matteo Nemeth - Via Vittorio Veneti 12 - 20063 Cernusco S/N (MI)
VENDO/CAMBIO al miglior offerente e per l'intellivision - ZAXXON + DONKEY KONG - TRON MAZE A TRON - SAFERCRACKER - TROPICAL TRUBLE
Vigone Roberto - Via Attone Vescovo, 24 - 13100 Vercelli
SCAMBIO il malloppo sotto indicato aggiungendo 50.000 in contanti con un commodore 64: un giochino elettronico un manuale di culturismo, un flipper, un connochiale, 30 giornaletti, un giradischi e un polsino. E in più una magnifica sorpresa di cui vi parlerò quando mi telefonerete. Il tutto ha un valore (tenendo conto che tutti gli oggetti sono scontati) di circa 230.000, escluse le 50.000 e il valore della sorpresa. Chi fosse interessato può telefonare o scrivere a: Scalia Vincenzo -Via A. Volta, 71 - 92021 Aragona (AG). - Tel. 0922/36820
VENDO in blocco a L. 390.000 TI 99-4/A + EXT. Basic + Manuali + Cassette imparare il B.EL. EXT. + 11 Cassette TI 99 Newsoft + 4 libri sul TI + Riviste + Coppia Joysticks originali T.I. + 200 Programmi su cassetta + ecc. ecc.
Via Palermo n. 26 - Padova - Tel. 049/28702 - ore pasti
VENDO anche separatamente VIC 20 e Atari VCS 2600 con 4 cartucce (MRS Pac Man, Pitfalli tennis, defender) a 250.000 - scambio programmi per CBM 64
Tosolini Roberto - Via Calvario, 2 - 33010 Cassacco (UD) - Tel. 0432/854030
VENDO **21 numeri di Papersoft**, con listati per Apple; TI-99/4A; Spectrum; CBM64 VIC 20 (tra cui alcuni listati per C-16 e PLUS/4) a L. 9.000 oppure a L. 500 l'uno. Inoltre vendo 5 numeri di List, con listati per: CBM 64; VIC20; TI-99/4A; SEGA; Oric; MPF II; Sharp; Spectrum 48K; ZX 81, a L. 125.000, oppure separati a L. 4000 l'uno.
Vozenilek Salvatore - Via Asproni n. 44 - 09010 Portoscuso (CA) - Tel. 0781/509608 (ore pasti)
VENDO **VIC 20**, 8 mesi di vita, registratore, 18 giochi, serie completa di cassette di "conoscere il computer diretatmente dal computer" Jostik al prezzo di sole 300.000 lire
Molare (fino a 15/9/85) - Via Al Santuario 60 - Genova Viale Quartara 39/1/4
Tardito Alessandro - GE 010/333855 / Molare 0143/88179 - orari 13/15 20/22
VENDO **Consolle Intellivision** (poco più di un anno di vita) + Intellivoice + 24 cartucce complete di scatola, mascherina ed istruzioni (Advanced Dungeans & Dragons; Lock 'n'chose; Tran I; Tran II; Shark Shark; Burgertime; Space Battle; Star Strike; Skiing; Buzz Bambers; Poker & Blackjack; B-17 Bamber (× intellivoice); Pitfall I; Frog Bog; Baseball; Soccer; White Water; Sofeckracker; Swords & Serpents; Ice Treck; Deman attack; Dracula; Tropical Troulli; Intankham) il tutto in ottime condizione a lire 1.500.000 trattabili (valore commerciale 1.821.000 lire) scrivere a Sandro Allemanni P.zza S. Guido 27 - 15011 Acqui Terme (AL) o Telefonare al 0144/53963 ore 12/14,30 e 19,30/21,30

videoplay

COMPUTER & VIDEOGAMES

36071 Arzignano (Vicenza)
Via G. Bonazzi, 14 - Tel. 0444/675843

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ PER

- APPLE IIC
- AMSTRAD CPC 464
- SPECTRAVIDEO SVI 318/328
- CBS COLECOVISION

INOLTRE PROGRAMMI PER

- COMMODORE 64
- VIC 20
- MSX
- ATARI VCS 2600
- MATTEL
- INTELLIVISION
- VECTREX

E ora anche
il nuovo computer

ATARI ST 520

Spedizioni in contrassegno

Concessionaria Pubblicità

Agenzia per le tre venezie

Pier Filippo OBBER
Via Nazionale, 70
38070 IMER (TN)
tel. 0439/67221

J. ADVERTISING s.r.l.

Sede Legale, Direzione e Amministrazione:
Viale F. Restelli, 5 - 20124 Milano
Telefono (02) 6880606 - 6085941 r.a.
Telex 316213 REINA

Novità firmate Jackson.

Le Novità Jackson puoi acquistarle in via Mascheroni 14 a Milano e in tutte le migliori librerie.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo.

Aut. Min. Conc.

CONCORSO JACKSON '86

ABBÒNATI, RISPARMIA, UNA PEUGEOT 205 E 1000

14 riviste di elettronica, informatica, personal computer, 14 modi per vincere subito! Abbònati con il modulo di conto corrente e la cedola di abbonamento che troverai nell'inserto Jackson in questa rivista (e che comprende anche i singoli prezzi): parteciperai al grande Concorso Jackson '86 e potrai vincere ad estrazione una magnifica Peugeot 205 XR e uno splendido orologio Commodore (e in palio ce ne sono ben mille!) E in più l'abbonamento ti dà diritto fino al 28.2.86 anche al 20% di sconto su tutti i libri della Biblioteca Jackson: anche per questi troverai l'apposita cedola di commissione libraria nell'inserto Jackson.

JACKSON FA LEGGE
LEGGI JACKSON

Una selezione di riviste Jackson per il settore hobby e home computer:

Personal Software abbonamento lire 39.000. L'unica rivista italiana dedicata interamente al software dei personal computer.

Videogiochi & Computer abbonamento lire 33.000. La più bella e ricca rivista di videogames e home computer.

nuovidea

- In palio, fra tutti gli abbonati, una scattante, fiammante, ruggente Peugeot 205 XR (954 cc.) nella versione più prestigiosa
- 1000 esclusivi, modernissimi orologi Commodore.

VINCI OROLOGI COMMODORE!

Strumenti Musicali abbonamento lire 35.000. La rivista professionale per chi fa musica con inserto di computer-music.

Elettronica Hobby abbonamento lire 32.000. Mensile di elettronica pratica e hardware per microcomputer.

A TUTTI I PARTECIPANTI QUESTA ESCLUSIVA AGENDA-DIZIONARIO!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIUOCHI

VIA ALFIERI 16-BIS – 10121 TORINO

NOVITÀ
VIDEOGIOCHI - COMPUTERS - ACCESSORI

CASSETTE PER:
- ATARI 2.600
- COLECO
- MATTEL

CASSETTE E VIDEOGIOCHI
IN OFFERTA SPECIALE

ACCESSORI
PER COMMODORRE COMPUTER:

– Joystick compatibili Commodore 16		L. 18.000
– Joystick Spectravideo II		L. 19.000
– Joystick Spectravideo I		L. 13.500
– Copricomputer in duro plexiglass sollevabile		L. 13.900
– Clipper per raddoppiare la capacità dei vostri dischetti		L. 8.900
– Vaschette porta dischetti-coperchio in plexiglass con serratura portata 50 dischetti		L. 18.500
– Borse in plastica portacassette capacità 10 pezzi		L. 4.900
– Cassette vergini C20	cad.	L. 850
– Joystick Spectravideo II		L. 29.000
– Joystick Spectvavideo I		L. 29.000
– Joystick Spectravideo IV		L. 29.000

TUTTO IL SOFTWARE NOVITÀ
PER C64/C16/SPECTRUM/MSX

PROPONE I POCKET

CASIO		SHARP	
PB 110	L. 114.000	PC 1261	L. 415.000
PB 410	L. 167.000	PC 1260	L. 255.000
FX 750	L. 270.000	PC 1247	L. 184.000
PB 700	L. 365.000	PC 1246	L. 133.000
FX 770	L. 232.000	PC 1401	L. 225.000
PB 200	L. 131.000	PC 1402	L. 341.000

(Vendita per corrispondenza)
Milano - Via Luigi Sturzo, 45 - Tel. 654906

GUN SHOT™

DOPPIO PULSANTE DI FUOCO
FUOCO AUTOMATICO (mod. 128)

GUN SHOT
GARANZIA 12 MESI

ADATTO PER:
VIC 20
COMMODORE 64
COMMODORE 16
ATARI 400, 800, 800 XL
ATARI VCS
ZX SPECTRUM (con interfaccia)

SI CERCANO AGENTI
E DISTRIBUTORI
PER ZONE LIBERE

SOFTGAMES s.r.l.
VIA DUCHESSA JOLANDA
TORINO - TEL. 011/76.98.5

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA
JACKSON SOFT
SERIE ORO

I giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48 K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.

JACKSON SOFT

Herbert's Dummy Run

SPECTRUM 48K

COMMODORE 64

continua la serie delle entusiasmanti avventure di WALLY

QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

CORSO PRATICO DI UTILIZZO DEL

SOFTWARE

APPLICAZIONI
LINGUAGGI
SISTEMI OPERATIVI
E PROGRAMMAZIONE
DEI PERSONAL COMPUTER

WORD PROCESSOR • DATA BASE • FOGLI ELETTRONICI • COMPUTERGRAFICA • BASIC • LOGO • PASCAL • FORTRAN • COBOL • "C"... MS DOS • C/PM • XENIX • UNIX • UCSD

Software si compone di 52 fascicoli settimanali, da rilegare in 5 splendidi volumi:
BASIC I E II • SISTEMI OPERATIVI • LINGUAGGI • APPLICAZIONI •

È IN EDICOLA
1° E 2° FASCICOLO
A SOLE
Lire 2.200

Software, ultimissima novità del Gruppo Editoriale Jackson, è la prima opera completa sulla programmazione del personal computer in 5 volumi.
Un'opera diversa e assai più approfondita rispetto a un semplice corso di Basic.
Se è vero, infatti, che il Basic fornisce un'utile chiave d'accesso al mondo della programmazione, è altrettanto vero che quest'ultima abbraccia un campo assai più vasto e complesso rispetto al popolare linguaggio.
Sistemi Operativi, **Linguaggi di Programmazione**, **Software Applicativo**: questi i tre cardini su cui si fonda **Software**, che fornisce tutti gli strumenti teorici, ma soprattutto pratici, per acquisire la padronanza completa del personal computer. Per risolvere, finalmente, i problemi legati all'uso pratico della macchina; per comprenderne le soluzioni applicative più idonee.
Ottimo per il principiante, che intende accedere al mondo dellInformatica dalla porta principale, ideale per chi desidera approfondirne la conoscenza e acquisire in tal modo una professionalità sempre maggiore.